100% TIPY, CHEATY, RADY A NÁVODY PRO PLAYSTATION®2

ČÍSLO 17
www.tipstation.cz

TipStation

grand theft auto SanAndreas

VELKÝ PLAKÁT!
Odhalujeme všechny tajné bonusy a nepovinné mise.

DRUHÝ ČASOPIS ZDARMA!
PLAY

KOMPLETNÍ NÁVOD, KTERÝ VÁS VYVEDE Z DŽUNGLE!

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 3
SNAKE EATER

20 KOMPLETNÍCH NÁVODŮ!

- Project Snowblind
- Death By Degrees
- The Punisher
- Ghost Recon 2
- Ace Combat 5
- Cold Fear
- TimeSplitters 3
- Devil May Cry 3
- Tenchu: Fatal Shadows
- Blood Will Tell
- WWE Smackdown vs.Raw!
- LOTR: The Third Age

NEPOSTRADATELNÉ NÁVODY NA VÍCE HER, NEŽ JSTE SCHOPNI DOHRÁT!

MERCENARIES

GRAN TURISMO 4

BROTHERS IN ARMS

148 STRAN ZA SKVĚLOU CENU

ROZSÁHLÝ SEZNAM CHEATŮ! TISÍCE KÓDŮ PRO STOVKY HER! ÚPLNÁ DATABÁZE PRO PS2!

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.
Bubenské nábřeží 306
170 04 Praha 7
tel.: 283 871 643

Březen 2005 | Cena 195 Kč | 321 Sk

9 771213 560001 03

Březen 2005

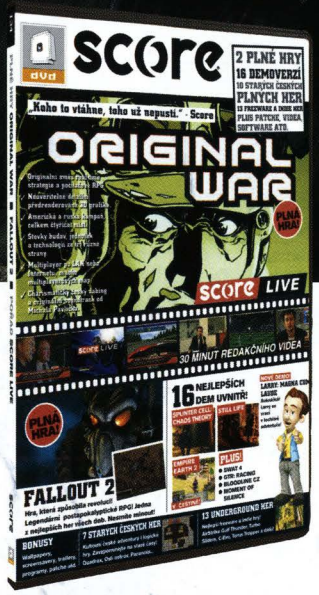
Metal Gear Solid 3 • Gran Turismo 4 • Mercenaries • Death by Degrees • Project Snowblind • Brothers in Arms • a další

TipStation

PRÁVĚ NA STÁNCÍCH!

Splinter Cell Chaos Theory

Exkluzivní recenze! Sam Fisher je potřetí zpátky a znovu v excelentní formě.



U SCORE 134 (NEJEN) DVĚ PLNÉ HRY ZDARMA!

SCORE 134

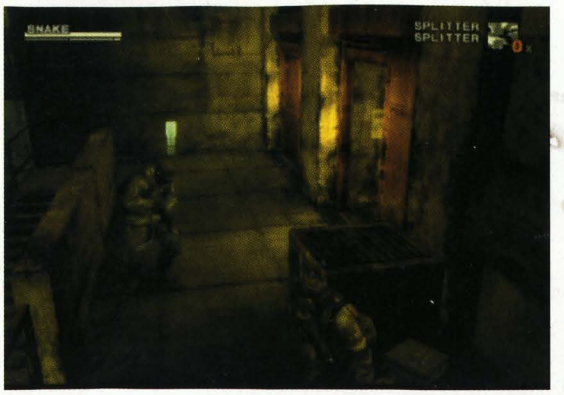
- ✗ 2 plné hry zdarma na DVD!
- ✗ Známá česká RPG strategie Original War!
- ✗ Legendární a slavná hra Fallout 2!

DÁLE UVNITŘ

- ✗ Skvělé recenze Driv3r, Act of War aj.
- ✗ Nálož čerstvých preview a novinek.
- ✗ Rozsáhlé téma o českých hrách.

Téma o škodlivosti her, nepostradatelné cheaty a návody, CD i DVD plné hratelných demoverzí a hodin skvělé zábavy.

WWW.SCORE.CZ



Metal Gear Solid 3: Snake Eater **24**
Nejnovější dobrodružství Solida Snakea nás zavede do džungle.

Devil May Cry 3 **114**
Dante si to tentokrát musí vyřídit hlavně se svým bratrem.

Mercenaries **34**
V Severní Koreji se dějí neuvěřitelné věci...

Tento měsíc v TipStation

Rubriky

Novinky	04
TipsExpress	06
HelpStation	14
Archiv TipStation	16
PlatinumTips	132
CheatStation	134
Příští měsíc	146

Kompletní návody

GTA San Andreas	18
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	24
Mercenaries	34
Brother in Arms	46
Gran Turismo 4	54
Project Snowblind	58
Death by Degrees	64
Tenchu: Fatal Shadows	73
The Punisher	76
LOTR: Third Age	84
Ghost Recon 2	88
Ace Combat 5	94
Obscure	99
Constantine	102
Cold Fear	106
WWE Smackdown vs Raw	111
Devil May Cry 3	114
Blood Will Tell	118
TimeSplitters 3: Future Perfect	124
Driv3r	132

Abecední rejstřík

Ace Combat 5	Návody	94	Mercenaries	Návody	34
Blood Will Tell	Návody	118	Mercenaries	Tipy	08
Brother in Arms	Návody	46	Mercenaries	Nové cheaty	134
Burnout 3: Takedown	Tipy	10	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Návody	24
Call of Duty: Finest Hour	Tipy	11	Obscure	Návody	99
Cold Fear	Návody	106	Playboy: The Mansion	Tipy	12
Conflict Vietnam	Nové cheaty	134	Project Snowblind	Návody	58
Constantine	Návody	102	Punisher, The	Návody	76
Death by Degrees	Návody	64	Punisher, The	Nové cheaty	134
Devil May Cry 3	Návody	114	Ratchet and Clank 3	Nové cheaty	134
Devil May Cry 3	Tipy	07	Rumble Roses	Tipy	08
Devil May Cry 3	Nové cheaty	134	Scaler	Nové cheaty	134
Driv3r	Návody	132	Star Ocean	Tipy	09
Fight Club	Nové cheaty	134	Tekken 5	Tipy	06
Flatout	Tipy	11	Tenchu: Fatal Shadows	Návody	73
Ghost Recon 2	Návody	88	Terminator 3	Nové cheaty	134
Gran Turismo 4	Návody	54	THUG 2	Nové cheaty	134
GTA San Andreas	Návody	18	TimeSplitters 3: Future Perfekt	Návody	124
He-Man: Defender of Greyskull	Nové cheaty	134	Under the Skin	Tipy	09
LMA Manager 2005	Nové cheaty	134	Vietcong: Purple Haze	Nové cheaty	134
LOTR: Third Age	Návody	84	WWE Smackdown vs Raw	Návody	111

PROHLÁŠENÍ TIPSTATION - TIPSTATION JE:
Pokud čtete tyto řádky, je zjevné, že máte smysl pro detail. Jsou to právě detaily, o které jde i našemu časopisu. Víme o hrách na PSone a PS2 více než kdokoliv jiný a chceme vám tyto zkušenosti předat v inteligentní, nadšené a zábavné podobě. Tiskneme návody na hry, které stojí za to hrát, a naše rady jsou komplexní a detailní.

TIPSTATION NENÍ:
Hloupý magazín snažící se obalamutit své čtenáře. U nás nenajdete tucty velkých obrázků stejných aut, zdlouhavé nicneříkající instrukce, jak je důležité mít plyn na podlaze v závodních hrách a krýt údery v bojovkách. Pokud si o ně napíšete, netiskneme návody na zoufalé hry, které nemá smysl hrát. Slibujeme, že ani jediný čtvereční centimetr nepřijde vniveč.

Editorial

Sice TipStation tento měsíc výjimečně „zhubnul" o 16 stran, ale to snad nikomu vadit nebude - na oplátku jsme totiž mohli přiložit k časopisu jako bonus ukázkové číslo našeho sesterského magazínu PLAY a zároveň vám také přinést odhalení lokací všech bonusů v *GTA San Andreas*, které by se nám na normální stránky vešly jen velmi obtížně. Slušná nadílka, o dalších návodech na pecky typu *Metal Gear Solid 3*, *Gran Turismo 4* nebo *Mercenaries* ani nemluvě. Člověk by čekal, že si začátkem rohu oddychneme, ale opak je pravdou a hry z posledních týdnů a měsíců nás svou kvalitou hodně příjemně překvapily!

Zábava na PS2 je sice v plném proudu, ale už se začíná pomaloučku šuškat o PlayStation 3 - první oficiální informace se očekávají v květnu na velké výstavě E3 v americkém Los Angeles a TipStation tam nebude chybět. Oddechneme si tam od nekonečného hraní (týden nesáhneme na joypad, slibujeme!) a dozvíme se něco málo o budoucnosti. Ta se ostatně týká i TipStationu, který v minulosti psal o PS1 a v budoucnu se určitě bude věnovat PS3 a také PSP. V čemkoliv, co se týká PlayStation, vás zkrátka nenecháme na holičkách!

Ať vám to hraje!

Jan Modrák
Šéfredaktor

STRANA 18
Druhá část návodu na *San Andreas* se týká výhradně nepovinných misí a na plakátu zase najdete lokace všech bonusových předmětů - teprve nyní můžete hru dohrát na 100%!

STRANA 24
***Metal Gear Solid 3* byl jednou z nejočekávanějších her posledního roku a teď je konečně tady. Snake se poprvé vydal do džungle a vy budete dost možná potřebovat naší pomocnou ruku!**

STRANA 34
***Mercenaries* je hodně nečekaný hit od LucasArts, který poměrně úspěšně konkuruje (koncepcí i hratelností) *San Andreas*. Provedeme vás celou hrou a zbavíme jakýchkoliv obtíží!**

STRANA 54
***Gran Turismo 4* je konečně v prodeji! My se ho nemůžeme nabažit a někteří z nás už nasbírali cenné zkušenosti, které vám teď nesobecky předkládají. A ne, jak otočit klíčkem v zapalování, vám neřekneme!**

PSP V ČECHÁCH! KDY?

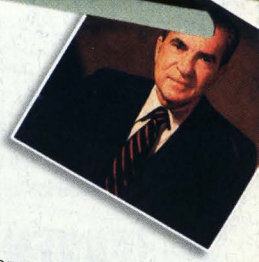
Kdy se dočkáme přenosné PlayStation?

V okamžiku, kdy čtete tyto řádky, už se japonští hráči baví se svou PSP přes tři měsíce a v kapse ji nosí dokonce i Američané. Evropská Sony si však dává načas a dodnes neoznámila, kdy přesně se PSP dočkáme u nás - důvodem jsou zřejmě malé výrobní kapacity, které nestíhají uspokojit poptávku ve dvou hlavních světových teritoriích. Spekulace naznačují, že bychom se měli dočkat v květnu nebo v červnu, některé pesimistické fámy dokonce hovoří až o podzimu!

SCEE, tedy evropská pobočka Sony, má už podle řady zdrojů hotové některé své hry (například *Wipeout Pure*) a čeká se tedy skutečně jen na přístroj. Vzhledem ke zpoždění lze očekávat, že se dočkáme solidního počtu titulů (vývojáři měli skutečně moře času) a zbývá tedy jediná otázka - cena! My jen doufáme, že se bude pohybovat mezi sedmi a osmi tisíci korunami.

CHEAT!

Odhalujeme cheaty ve skutečném světě!



Cheat: Watergate

O aféře Watergate poměrně pravidelně slýcháme dodnes, ačkoliv se její původ datuje do roku 1972. Jde však o největší politický skandál v historii Spojených států, v jehož důsledku musel Richard Nixon rezignovat na post prezidenta státu.

Watergate je jméno komplexu budov, které si pronajala Demokratická strana pro vedení volební kampaně. Právě zde byla v noci z 16. na 17. června 1972 přistižena skupina pěti osob. Aféra se stala doslova ikonou investigativní žurnalistiky, protože rezignace dosáhli neúnavným vyšetřováním dva novináři listu Washington Post - mezi vloupáním a odstoupením prezidenta se totiž toho stalo opravdu mnoho a důkazy o odposlechu byly jen třešničkou na dortu. Podvod jako hrom!

KRVAVÉ PENÍZE!

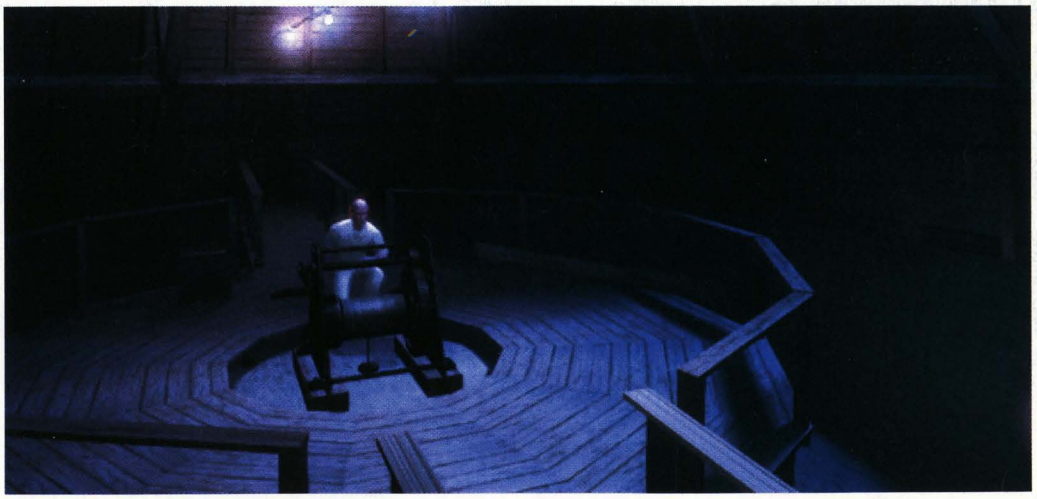
HITMAN SE VRACÍ UŽ POTŘETÍ! A ZNOVU S DĚSIVĚ ZABIJÁCKOU NÁLADOU!

Rozsáhlé exkluzivní téma naleznete v osmém čísle PLAY, jako předkrm však i tady nabízíme několik informací o tomto ostře sledovaném simulátoru nájemného zabijáka.

Dánští IO Interactive hru opět připravují na svém in-house enginu Glaciar, který ovšem doznal velkých změn a leckde začínali programátoři úplně od nuly. Že uvidíme lepší odlesky, stíny a ještě věrnější vodu, nás zas tolik netankuje, podstatnější je, co se událo s umělou inteligencí. Ta by měla okamžitě reagovat na cokoliv netradičního, což by mělo být pro herní zážitek klíčové. Když někdo najde mrtvolu, musí být úplně vypatlaný, aby mu to nepřišlo drobátek netradiční. Zde ovšem může okamžitě způsobit nepříjemný poplach i jakýkoliv flek, špatně umístěná věc, nevhodný oblek či zbraň, která nemá v dané lokaci co dělat. A to rozhodně nechcete, protože pokud se vám nepodaří někde se na chvíli zašít, budete muset „umlčet" více lidí, než zadal podrobný briefing před misí.

Navíc vás vaše reputace bude předcházet do dalších úrovní. Takže kupříkladu když vykosíte celé kasino, budou lidi dále připraveni, že se někde ve městě potuluje „holohlavý řezník". Naopak budete-li úspěšní (rozuměj tiší a nenápadní), budou si lidi šuškat, že toho člověka snad zabil duch a v nejlepším možném případě se budou bavit o fotbale, protože o žádné vraždě vědět nebudou. Pochopitelně dostanete před misí dostatek informací, abyste skandálům předešli, navíc bude jako tradičně dost času na obhlížení situace.

Blood Money by opět měla být hrou, kde funguje heslo třikrát měř, jednou řež. Ale ten řez pak bude stát za to! K vydání by mělo dojít někdy v druhé půlce roku!



VÝZVA! UKAŽTE, CO UMÍTE!

Několik úkolů, u kterých se zapotíte. Jste opravdu tak dobří?

Myslíte si, že vaše herní umění dosahuje hvězdných výšin? Pak zkuste několik následujících úkolů, na kterých si můžete své schopnosti dokázat. Nejde asi o světové rekordy, ale pokud splníte námi předepsané časy, můžete o sobě skutečně říci, že patříte mezi hráčskou špičku. Nejde o žádnou soutěž a své výsledky nám neposílejte!

1 SHELLSHOCK: NAM '67

Absolvovat jedenáctou misi (jmenuje se China Beach) není moc obtížné, ale dokážete to v našem čase?

Hvězdný čas: Pod 5 minut

2 CONFLICT: VIETNAM

Ve Vietnamu je důkazem kvality už pouhé přežití, ale kdo chce kam... Dokončete třetí misi (Tet Offensive) zcela bez ozdravování svého týmu!

3 GTA VICE CITY

San Andreas počká! My vybrali starší, ale stále oblíbený kousek. Dokončete stadium misi Dirt Rig!

Hvězdný čas: Pod 3 minuty

4 DRIV3R

Vychází v Platinum, což by mohlo leckoho přesvědčit, aby to zkusil. Náš úkol je jednoduchý - dokážete hru dohrát, aniž byste jedinkrát třískli s ovladačem o zem? To je panečku nadlidský úkol!

TIPS EXPRESS

Sedm stran záchranných tipů a cheatů. Nechcete-li návod, tak alespoň rady!

TEKKEN 5

V Evropě ještě nevyšla, ale řada nedočkavců si hru dovezla z USA. Pro ně pár tipů!

Profily
Asi nejzáludnější věc v celém *Tekkenovi 5*. Každý hráč vlastnící svou paměťovou kartu si může vytvořit profil, na kterém si bude vybojovávat peníze a za ty si bude nakupovat ohozy na své miláčky. Ve Versus pak budete mít u každé postavy její příslušný titul a outfit. Bohužel hra spolupracuje pouze s paměťovou kartou v prvním slotu, takže pokud budete chtít upravit něco na postavě druhého hráče, musíte přehodit karty a načíst si uloženou pozici.

Arcade Battle
V tomto režimu povedete své postavy k dokonalosti proti AI ostatních hráčů. Stejně jako protivníci i vy máte hodnocení (začínáte jako Beginer) a probojováváte se nejprve přes kyu, poté dany až na samý konec, kde už vás čekají nejsilnější soupeři. Každé AI je naprogramované jinak, takže některý soupeř jde jen po nohách a jiný zkouší všemožné přehozy. K tomu, abyste postoupili na další stupeň, musíte porazit minimálně tři soupeře stejné úrovně. To samé platí i pro váš sestup, ale tomu se dá chytře vyhnout, když vyskočíte z předem prohraného boje. Občas se po souboji objeví ruleta, násobící vaší výhru.

Devil Within
V tomto režimu si sbíráním krystalů můžete nahrabat docela slušné peníze, nehledě na další bonusy po jeho dohrání. Do hlavní hry se vám zpřístupní Devil Jin, úroveň katedrála, Final Stage a Final Stage 2, dostanete 1,000,000 bodů a v Devil Within budete mít možnost výběru úrovně. Při druhém hraní pak budete mít možnost sbírat Evil Symboly, za které pak dostanete drahé věcičky pro vaše bojovníky.

Odemykání postav
Devil Jin - lze ho odemknout dvěma způsoby. Buď dohráním minihry Devil Wthin (viz výše), nebo odehráním 200 zápasů a vybojováním všech postav

Eddie Gordo - koupíte ho za 500,000 peněz jako speciální kostým Christie
Jinpatchi - toho nijak získat nelze, pokud nevlastníte Action Replay nebo Gameshark. Jeho závěrečnou animaci odemknete tak, že se od něj ve story módu necháte zabít a necháte odpočet dojet až na nulu.
Ling - Ling má již tradičně i svůj školní obleček, který se vám odemkne, když s ní 50x budete bojovat
Asuka - Stejně jako Ling i Asuku můžete obléci do školní uniformy. 50 her s ní a máte ho.
Star Blade - sice to není postava, ale odemknout ho do galerie Arkády můžete po odehrání 300 soubojů

TIPS TIPS

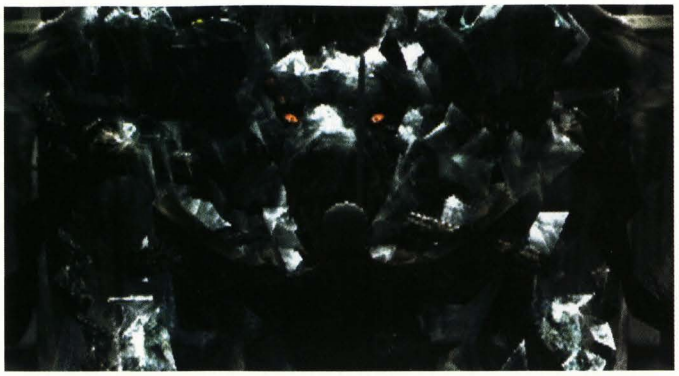
ACE COMBAT 5
Sesbírejte chybějící části v misích 12a, 12b, 16a, 16b a 27a a odemknete Falken. Pokud se vám podaří získat všechna letadla kromě Falkena, získáte navíc i X-02!

SILENT HILL 4: THE ROOM
Dokončete hru s alespoň devíti velkými hvězdami, uložte a znovu pozici nahrajte. Poté byste měli v Apartment World zamířit do Room 102 a najdete tu kulomet!

AMERICA'S 10 MOST WANTED
Co takhle chytit Bina Ladina? A co takhle jich chytit stovky? Přerušte hru v průběhu mise Afghanistan-Pakistan Border a zadejte kód ◎, ◎, ◎, □, □, □, R2. Zazní zvuk a až obnovíte hru, řada z vašich soupeřů bude Ladina připomínat.

DEVIL MAY CRY 3

Návod hledejte na straně 114, zde je pár bonusů, které ve hře můžete získat!



Secret Mission 1
Ve třetí kapitole před soubojem s Cerberem uvidíte kouzelné hodiny. Kousek nazpět je dům, kde je na římse modrý kámen a dvě duše. Zde je za dveřmi schovaná tajná mise.

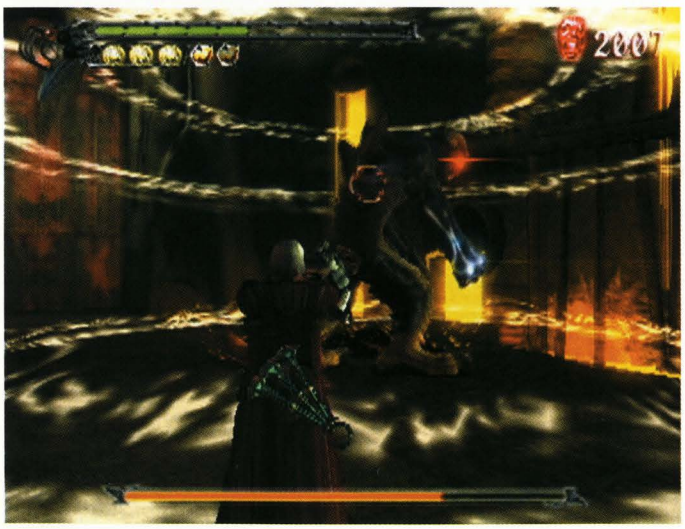
Secret Mission 2
V páté misi po použití Soul of Steel dojdete do místnosti s výtahem. Prozkoumejte masku na stěně a dostanete se do tajné mise.

Secret Mission 3
Na začátku sedmé mise jděte ke dveřím vedoucím do síně s trampolínami a napravo od nich vyskákejte do výklenku se zářící sochou. Ta je vaše propustka.

Secret Mission 4
V osmé misi seskočte k autobusu a vydejte se směrem k lodi. U ní je za blánou schovaná modře zářící deska otevírající portál.

Secret Mission 5
V jeskyni za vodopádem v deváté nebo desáté misi najděte malou zkratku. V ní jsou dva červené krystaly, které prohlédněte.

Secret Mission 6
V desáté misi po sebrání Neo-Generátoru oběhněte sochu a prozkoumejte věc na zemi



Secret Mission 7
Na začátku jedenácté mise doběhněte ke dveřím vespod místnosti a nalevo od nich najděte opravdu malý výstupek, na který půjde vylézt. Z něj pak vysokým skokem vyskočte na římsu nahoře nad vámi

Secret Mission 8
Ve třináctém misi při sbíhání točitých schodů se dotkněte červeného světla na stěně.

Secret Mission 9
Znovu ve třináctém misi. V chodbě, kam vedete paprsek z puzzle s krystaly, bude nalevo poblíž osvětlení prasklina ve zdi. V ní je démonova hlava otevírající vstup.

Secret Mission 10
Šestnáctá mise, síň, kde seberete symbol slunce. Napravo od oltáře je svítící deska, která funguje jako teleport.

Secret Mission 11
Po zdolání zkoušek v sedmnácté misi vás kruh vystřelí do dalšího patra. Zajděte do chodby (Pitch-Black Void) a vyskočte na trámy nad schody. Socha uprostřed bude zářit, prozkoumejte ji.

Secret Mission 12
V osmnácté misi po zdolání šachové partie doběhněte k obří noze a nalevo od ní najděte cestičku vedoucí k desce. Ta odemyká poslední tajnou misi.

A malý cheat na závěr. V hlavním menu podržte dohromady L1, R1, L2, R2 a levým analogem točte ve směru hodinových ručiček, dokud neuslyšíte zvuk a hlas „Devil May Cry". Pak se vám zpřístupní všechny galerie, obleky a obtížnosti.,

MERCENARIES

Pokud mermomocí nechcete využít náš návod, co takhle jedna malá rada - snažte se hledat různé cesty k cílům. Často je jich skutečně více a některé jsou mnohem výhodnější než jiné.

SHADOW OF ROME

Návod na tenhle kousek se nám bohužel do tohoto čísla TipStationu už nevešel, takže alespoň rada - Scimitaři jsou rychlí a silní, ale nejsou dobří v obraně. S palcátem zase budete pomalí, ale silní a dobří v obraně!

UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE

Chcete doporučit nějaké ty hráče? Z obránců doporučujeme především Thurama, Stama, Cannavarra, Ferdinanda a Carlose (z levnějších hráčů pak Clichyho, Navarra, Anderssona, Christa a Basta), ze středopolařů Zi-

MERCENARIES

Harrison Ford vám přichází na pomoc! Kromě návodu přinášíme i pár užitečných rad, jak odemknout bonusy!

PLAYGROUND DESTRUCTION REŽIM
Dokončete celou hru a pak chyťte Ace of Spades - General Song. Uložte hru a pak znovu stejnou pozici nahrajte. Nyní byste měli dostat možnost spustit novou hru se všemi předměty a support předměty.

ODEMKNUTELNÉ PLÁNY
Získejte určitý počet plánů pro odemknutí nejrůznějších tajných bonusů!

1: Všechny C4 bedny shozeny
5: Sniperka shozena
10: Stinger munice shozena
15: Protitanková munice shozena
20: Mafia heavy soldier skin cheat
30: NK elite soldier skin cheat
40: Prototyp shozen
50: NK number card (Spades) skin cheat
60: 100 tisíc dolarů
70: 100 tisíc dolarů
80: 250 tisíc dolarů
90: 250 tisíc dolarů
100: 500 tisíc dolarů
110: Han Solo skin cheat

ODEMKNUTELNÝ NÁRODNÍ POKLAD
Získejte určitý počet „národních pokladů" pro odemknutí nejrůznějších tajných bonusů!

1: Čínský skaut dodán
5: H3 dodán
10: Čínská cisterna dodána
20: Indiana Jones skin cheat
30: Civilian doctor skin cheat
40: Civilian prisoner skin cheat
50: Ace of diamond skin cheat
15: 50 tisíc dolarů
60: 100 tisíc dolarů
70: 100 tisíc dolarů
80: 250 tisíc dolarů
90: 250 tisíc dolarů
100: 500 tisíc dolarů110: SKU Elite soldier skin cheat

MONUMENT CENY
Získejte určitý počet „Monument bounties" pro odemknutí nejrůznějších tajných bonusů!

10: Severokorejský ZSU 57 protivzdušný dodán20: 250 tisíc dolarů

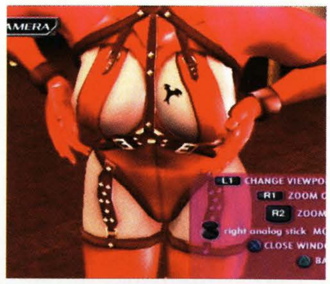
SKU CENY
Získejte určitý počet „SKU" pro odemknutí nejrůznějších tajných bonusů!

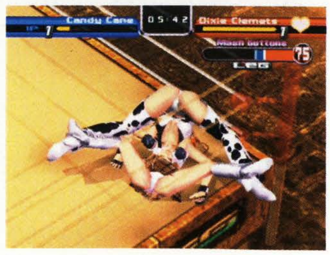
10: Bedny s energií dodány
20: Civilian baggage carrier dodán
30: Mafia MD-350 skaut dodán
40: NK numeric card (Hearts) skin cheat
50: Pilot skin cheat
55: 250 tisíc dolarů

RUMBLE ROSES

I tahle dívčí wrestlingová řezačka má také své bonusy! Zde jsou!

ODEMKNUTÍ BONUSOVÝCH ZÁPASNIC
Becky: Dokončete režim story za postavu Candy Cane
Doctor Cutter: Dokončete režim story za postavu Anesthesia
Judgement: Dokončete režim story za postavu Bloody Shadow
Killer Khan: Dokončete režim story za postavu Aigle
Mistress Spencer: Dokončete režim story za postavu Miss Spencer
Noble Rose: Dokončete režim story za postavu Evil Rose
Rowdy Reiko: Dokončete režim story za postavu Reiko Hinomoto
Sergeant Celets: Dokončete režim story za postavu Dixie Clemets
Showbiz: Dokončete režim story za postavu Aisha
The BBD: Dokončete režim story za postavu Makoto Aihara

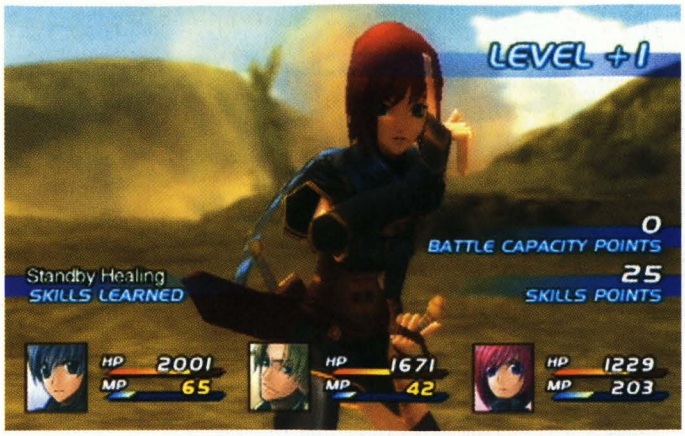




MALÉ TIPY

daneho, Tottiho, Scholese, Joaquina a Ballacka (z těch levnějších pak Flaminiho, Vanderhaegha, Gallarda, Legwinskiho a Luize) a z útočníků skočte po Ševčenkovi, Ronaldovi, Nedvědovi, Adrianovi a Henrym (chcete-li ušetřit, tak Freedmanovi, Svenssonovi, Vairellesovi, Neuvillovi a Hoasovi). Že Nedvěd není útočník? Nám to povídejte!

SPIDER-MAN 2
Návod znovu přetiskujeme v tomto čísle, ale raději vám dáme rovnou jednu dobrou radu - hned několikrát budete honit Black Cat, takže jí raději pozorně sledujte. Buďte co nejvýše, protože čím jste níže, tím větší je šance, že jí ztratíte.



STAR OCEAN: TIL THE END OF TIME

Dohráli jste? A co takhle pár odemknutelných bonusů?

Cave of Trials
Dokončete celou hru pro odemknutí Cave of Trials, což je dodatečný dungeon. Obsahuje deset úrovní, každý z nich pak jednoho bosse!

Další úroveň obtížnosti
Dokončete 25% Battle Trophy Collection

Další úroveň obtížnosti
Dokončete 65% Battle Trophy Collection

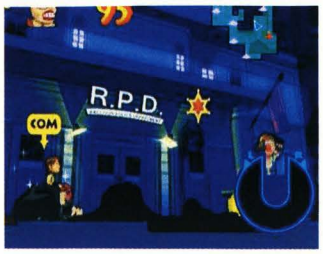
Hudební test
Dokončete 55% Battle Trophy Collection. Stiskněte ▣ na obrazovce Battle Trophy.

Režim Full Active
Dokončete 95% Battle Trophy Collection

2P VOLBA BARVY KOSTÝMU
Dokončete 15% Battle Trophy Collection. Pro přístup k této volbě stiskněte △ na obrazovce statutu.

3P VOLBA BARVY KOSTÝMU
Dokončete 40% Battle Trophy Collection. Pro přístup k této volbě stiskněte △ na obrazovce statutu.

4P VOLBA BARVY KOSTÝMU
Dokončete 80% Battle Trophy Collection. Pro přístup k této volbě stiskněte △ na obrazovce statutu.



UNDER THE SKIN

Tajné postavy? Stačí říct...

ODEMKNUTELNÉ POSTAVY V REŽIMU VERSUS

Banzai
Dokončete úroveň Tombland. Tím také odemknete mapu úrovně Tombland v režimu Versus.

Chowlow
Dokončete úroveň Spaceland. Tím také odemknete mapu úrovně Spaceland v režimu Versus.

Daio
Dokončete úroveň Bioland. Tím také odemknete mapu úrovně Bioland v režimu Versus.

Dangun
Dokončete úroveň Westernland. Tím také odemknete mapu úrovně Westernland v režimu Versus.

Kurione
Dokončete úroveň Pirateland. Tím také odemknete mapu úrovně Pirateland v režimu Versus.

Majinai
Dokončete úroveň Horrorland. Tím také odemknete mapu úrovně Horrorland v režimu Versus.

Manitron
Dokončete úroveň Casinoland. Tím také odemknete mapu úrovně Casinoland v režimu Versus.

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

I tahle hra nedávno vyšla v Platinové edici, takže se vám možná šikne tip - až se budete snažit najít Normana Sotha, podívejte se pod dveře v oddělení 18 s optickým kabelem a aktivujte termální výhled.

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION

Chcete-li si odemknout všechny úrovně, zvolte v hlavním menu položku Credits a v průběhu titulků stiskněte a držte ◎ + R2 + △. Přístup je váš!

NBA BALLERS

Viděli jsme Kobe Bryanta smečovat v Los Angeles na vlastní oči, ale s tímhle cheatem si s ním můžete zahrát jeden na jednoho! Jen zadejte „Japanese steak" na obrazovce phrase-o-logy a je váš!

SILENT HILL 4

Pokud vám nestačí kulomet, co takhle motorová pila? Dokončete poprvé hru, uložte pozici a znovu hru nahrajte. Nyní

MALÉ TIPY

BURNOUT 3

Pro velký úspěch znovu přetiskujeme seznam všech odemknutelných aut!

Odemknutelná auta

Vzhledem k tomu, že začínáte jen se třemi auty, v průběhu hry vás čeká nekonečné odemykání desítek dalších a sestavování kompletní kolekce. Zde je výběr nejzásadnějších aut (včetně popelářského či hasičského náklaďáku) s uvedením toho, co musíte pro jejich získání dokázat.

KATEGORIE COMPACT

Compact Type 1 - Odemknuto od začátku hry
Compact Type 2 - Odemknuto od začátku hry
Compact Type 3 - Odemknuto od začátku hry
Tuned Compact - Vyhrajte zlato v Downtown race 1
Modified Compact - Vyhrajte zlato v Waterfront face-off
Custom Compact - Získejte 10.000 Burnout bodů
Assassin Compact - Získejte celkově 15 takedownů
Compact Prototype - Vyhrajte zlato v Lakeside Getaway face-off 1
Compact DX - Vyhrajte čtyři zlaté medaile
Dominator Compact - Vyhrajte zlato v Kings Of The Road face-off

KATEGORIE MUSCLE

Muscle Type 1 - K dispozici po odemknutí kategorie
Muscle Type 2 - K dispozici po odemknutí kategorie
Muscle Type 3 - K dispozici po odemknutí kategorie
Tuned Muscle - Vyhrajte zlato v Kings Of The Road závodu
Modified Muscle - Vyhrajte zlato v Mountain Parkway face-off 1
Custom Muscle - Získejte 25.000 Burnout bodů
Assassin Muscle - Získejte celkově 30 takedownů
Muscle Prototype - Vyhrajte zlato v Mountain Parkway face-off 2
Muscle DX - Vyhrajte 10 zlatých medailí
Dominator Muscle - Vyhrajte zlato v Lakeside Getaway face-off 2

KATEGORIE COUPE

Coupe Type 1 - K dispozici po odemknutí kategorie
Coupe Type 2 - K dispozici po odemknutí kategorie
Coupe Type 3 - K dispozici po odemknutí kategorie
Tuned Coupe - Vyhrajte zlato v Vineyard face-off
Modified Coupe - Vyhrajte zlato v alpine race
Custom Coupe - Získejte 50.000 Burnout bodů
Assassin Coupe - Získejte celkově 60 takedownů
Coupe Prototype - Vyhrajte zlato v Continental Run face-off 1
Coupe DX - Vyhrajte 18 zlatých medailí
Dominator Coupe - Vyhrajte zlato ve Frozen Peak face-off 1

KATEGORIE SPORTS

Sports Type 1 - K dispozici po odemknutí kategorie
Sports Type 2 - K dispozici po odemknutí kategorie
Sports Type 3 - K dispozici po odemknutí kategorie
Tuned Sports - Vyhrajte zlato v Continental Run závodu 2
Modified Sports - Vyhrajte zlato v Continental Run face-off 2
Custom Sports - Získejte 100.000 Burnout bodů
Assassin Sports - Získejte celkově 100 takedownů
Sports Prototype - Vyhrajte zlato ve Frozen Peak face-off 2
Sports DX - Vyhrajte 25 zlatých medailí
Dominator Sports - Vyhrajte zlato v alpine face-off

KATEGORIE SUPER

Super Type 1 - K dispozici po odemknutí kategorie
Super Type 2 - K dispozici po odemknutí kategorie
Super Type 3 - K dispozici po odemknutí kategorie
Tuned Super - Vyhrajte zlato v Island Paradise face-off
Modified Super - Vyhrajte zlato v Golden City face-off
Custom Super - Získejte 200.000 Burnout bodů
Assassin Super - Získejte celkově 150 takedownů
Super Prototype - Vyhrajte zlato v Gold Medal GP
Super DX - Vyhrajte 32 zlatých medailí
Dominator - Vyhrajte zlato v Dockside face-off

KATEGORIE SPECIAL

Oval Racer Special - Získejte všechny signature takedowny
Custom Coupe Ultimate - Získejte všechny „Crash" zlaté medaile
Euro Circuit Racer - Získejte všechny takedown trofeje
Classic Hotrod - Získejte všechny „Special Event" pohlednice
US Circuit Racer - Získejte zlato v Super GP
World Curcuit Racer - Získejte všechny zlaté medaile

KATEGORIE HEAVYWEIGHTS

Heavy Pick-up - Získejte celkově 1.000.000 v Crash režimu
4WD Racer - Získejte celkově 2.000.000 v Crash režimu
SUV Deluxe - Získejte celkově 5.000.000 v Crash režimu
4WD Heavy Duty - Získejte celkově 10.000.000 v Crash režimu
B-Team Van - Získejte celkově 15.000.000 v Crash režimu
Delivery Van - Získejte celkově 20.000.000 v Crash režimu
Tractor Cab - Získejte celkově 30.000.000 v Crash režimu
Lognnose Cab - Získejte celkově 50.000.000 v Crash režimu
City Bus - Získejte celkově 100.000.000 v Crash režimu
Trash Truck - Získejte celkově 250.000.000 v Crash režimu
Fire Truck - Získejte všechny novinové články v Crash režimu

24 tipů

se podívejte do Forest World, poblíž poraženého stromu u auta najdete vytouženou kamarádku!

DEF JAM FIGHT FOR NY

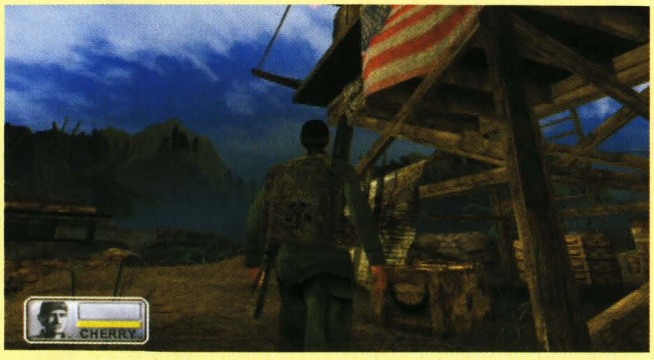
Je to maličkost, ale třeba o ní nevíte - pokud v okamžiku, kdy soupeř leží na zemi, budete křičet, publikum se postaví za vás a vy získáte ve zbytku zápasu malé zvýhodnění.

FIFA 2005

Asi víte, jaký je náš oblíbený fotbal, ale pokud skutečně tuhle hru hrajete a chcete ušetřit peníze na skautech, nenakupujte je a uložte hru. Teď si stačí všechny pořídit, napsat si tipy a vrátit se k uložené pozici.

VIETCONG PURPLE HAZE

Nevíte, kam právě jdete? Prostě použijte svého „pointmana" - měl



FLATOUT

I když tu jde o destrukce, musíte něco umět. Zde jsou naše rady!

Každý určitě přišel i na užitečné využití Turba. S pomocí tohoto nástroje přitom při troše šikovnosti můžete vyhrávat celé závody. Možná jste si všimli, že čím více ničíte svoje okolí, tím více se plní i Damage indikátor. Když pak budete turbo využívat jen při nebezpečných situacích - třeba když se auto nezadržitelně řítí ke kraji, citlivé řízení do protipohybu a jemné využití boostu dovede auto vytáhnou z každé zatáčky - můžete si hodně pomoci.

Co se týče vylepšování vozidla, zvláště u majitelů starších škodovek známého pod krycím jménem poladěníčko, všude jinde pod pojmem tuning, máme jen dvě rady. Ta první je velmi jednoduchá. Začněte motorem. V prvních závodech bronzového a stříbrného stupně tak získáte citelnou výhodu. Později si ušetřete na kvalitní pneumatiky s lepší přilnavostí a rychlejší převodovku, což lze brát za druhou radu.

Rozhodně se nikdy nevzdávejte. I po velké bouračce, kdy nevidíte byť nejmenší šanci na vítězství, soustřeďte dále své úsilí a pokračujte v závodě. AI piloti vyrábějí neuvěřitelné množství chyb a kolikrát se ani nestihnete divit, co jste ještě dokázali vyhrát. Na jednu stranu je to dobře, protože neustále máte o co závodit, na druhou stranu to asi nelze považovat za silnou stránku hry a zkušenější jezdci to rozhodně nemohou kvitovat s velkým potěšením.

Nakonec přidáme ještě jednu radu, která patří spíše do kategorie jednoznačných, ale překvapivě málo lidí se jí v reálu řídí. Než koupíte v módu kariéry nové auto, pořádně si ho projeďte v samostatném závodě mimo kariéru. To, že se vám něco líbí a nedáte na to po prvním dojmu dopustit, ještě neznamená, že se jedná o kvalitní investici. Znám mnoho lidí, kteří se nejen v této hře díky své ukvapenosti posléze kopali do kotníků. A to bolí.

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Chcete vidět tancující nacisty? Tak vyzkoušejte následující trik!

Tancující nacisté!

V levelu Underground Passage jděte do druhé úrovně - The Western Theatre. Po zabití několika nacistů uvidíte skrze díru ve zdi. Místo abyste šli skrze ní, jděte kolem posledního výklenku a podívejte se na tunel v dalším výklenku po vaší levici. Hoďte tam pět granátů - tunel exploduje a vy uvidíte pár Britů, Rusů a Němců, jak tancují kolem.

by vás v každé situaci vést a upozorňovat na pasti. Jedinou nevýhodou je, že je velmi pomalý.

PRO EVOLUTION SOCCER 4

A přeci jeden typ na náš oblíbený fotbal! Fakt, že čtyři z pěti redaktorů TipStationu doporučují formaci 4-4-2, je dobře známý, ale že vám nedoporučujeme používat hráče s modrou nebo šedou šipkou, to možná nevíte. A přitom je to snadné - rychle se totiž unaví!

VIEWTIFUL JOE

A na závěr tip, který není tak docela tipem. Doporučujeme mít při hraní oči otevřené - v různých situacích tu je totiž parodována řada známých filmů včetně Star Wars, Halloween, 2001: Vesmírná Oddysea a trilogie Indiana Jones. A je to sranda!

MALÉ TIPY

PLAYBOY THE MANSION

Konkurence The Sims? Těžko. Ale pár rad do téhle zajíčkovské simulace určitě využijete...

Jak vyfotit lepší fotky

Když vyfotíte holku přesně ve chvíli, kdy mrkne (tudíž na obrázku je jedno oko zavřené), podpoříte kvalitu sejmuté fotky. Rozmanitost je klíčem ke skvělé sadě celého vyfoceného materiálu.

Dejte dohromady snímky na posteli i mimo postel, pohovku nebo cokoliv dalšího. Některé udělejte oblečené, jiné nahoře bez. Pokuste se do pozadí dostat co nejvíce objektů. Stejně tak s očima - chce to mít oči zavřené, otevřené, mrkající. Nezapomeňte ani na detaily či širší perspektivu focenou z větší dálky.

Zvýšení inteligence

Přinuťte novináře, aby šel za vámi (follow me). Vezměte ho nahoru ke knihovně a nechte ho číst knížky (use). Opakujte vícekrát. Takto s určitou pravděpodobností docílíte zvýšení jeho inteligence (neplatí stoprocentně). Podobně to působí na všechny ve hře. Tedy i u ostatních fotografů nebo spisovatelů zvýšíte jejich intelekt, vezmete-li je nahoru a necháte-li je „použít" knihovnu. Dokonce to platí na samotného Hefa. Jeho inteligence se zvýší, ale nebude to vždy fungovat u různých knihoven.

Publikování

Když máte playmates, udělejte s nimi centerfold. Poté, co je publikujete, mohou zplodit esej, titulní stránku nebo interview. Je dobré být jejich dobrým přítelem, ještě než vydáte časopis.

Charakter Editor

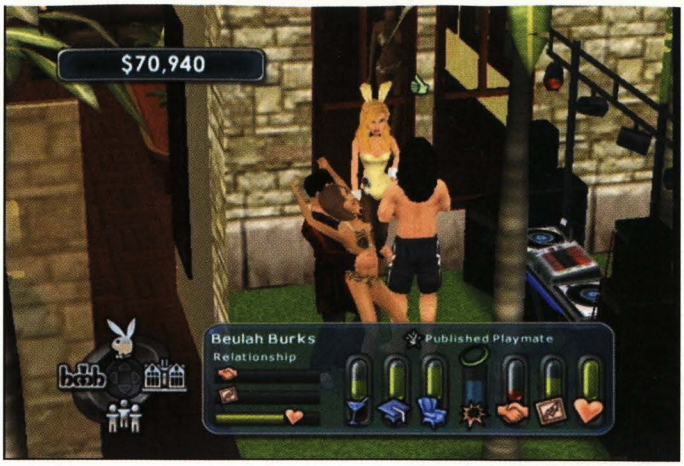
Umožní vám změnit jméno, jakož i vzhled všech fiktivních celebrit a personálu. Nelze ovšem změnit jejich rating, bližší údaje a zaměstnání. Nehnete ani s čímkoliv, co se týká příběhu v Mission módu, jako Scotty Powers nebo Ki Kji. Editor se otevře po dokončení druhé mise.

Zlepšení postavy

Nechte playmate, aby vás následovala ke sportovnímu nářadí, a dejte jí „use". Opakujte až do zemdlení. Neplatí bezvýhradně, ale zlepšit postavu si podobně může kdokoliv ve hře.

Zvýšení šarmu

Místo sportovního nářadí nebo knihovny jako v minulých případech nechte tentokrát nějakou nudnou postavičku použít zrcadlo.



NEJZAJÍMAVĚJŠÍ MÍSTNOSTI, KTERÉ BĚHEM HRY ODEMKNETE

Clubhouse - po dokončení páté mise
Jeskyně - až pozvete agenta na speciální party ve 4. misi
Bazén - po dokončení první mise

NEJZAJÍMAVĚJŠÍ VĚCI, KTERÉ BĚHEM HRY ODEMKNETE

Brass Bed - po dokončení deváté mise
Bunny Back - po dokončení třetí mise
Leg-O-Lamp - poté, co provedete „intimní akci" ve třetí misi
Massage Table - poté, co vydáte časopis ve druhé misi
Michelangelo - poté, co vydáte Playboy Philosophy během čtvrté mise
Obsession - když najdete Kena Willarda během páté mise
Olivia Hef - po dokončení čtvrté mise
Regency Chair - po dokončení osmé mise
Regency End Table - po dokončení šesté mise
Regency Rug - po dokončení jedenácté mise
Regency Sofa - po dokončení deváté mise
Trampoline - u bazénu poté, co dostanete dvě dívky ve třetí misi
Ultra Extreme Dance - až vydáte Karmyn Chase na obálce v páté misi

NEJZAJÍMAVĚJŠÍ OBLEČENÍ, KTERÉ BĚHEM HRY ODEMKNETE

Artsy Bunny Shirt - po vyfocení Karmyn Chase v páté misi
Barely There Plus - až podepíšete smlouvu s Carmen Electrou v osmé misi
Leopard Flares - po uspořádání sexy Grotto party pro vaše playmates v sedmé misi
Plaid Skirt - po uspořádání speciální party pro váš personál, playmates a přítelkyně v sedmičce
Playboy Mini - po vzniku romantického vztahu mezi Markusem Jacobskim a jakoukoliv dívkou v šestce
Shoulder Wrap - po vzniku romantického vztahu mezi Karmyn Chase a Builder Paris v šestce Stars and Stripes - po vyvolání lásky mezi Wendy Bigmoney a Ciro Burrow v osmičce
White Peek-a-Boo - až získáte Penny Starks nebo Sandru Bellore jako přítelkyně v osmičce

VIDEO DOMÁCÍ KINO

KAŽDÝ MĚSÍC U VAŠEHO PRODEJCE TISKU

DVD ZDARMA! JEAN-PIERRE DARROUSIN KDYBYCH BYL BOHATÝ

VIDEODOMÁCÍKINO

WWW.VIDEOMAG.CZ

DVD ZDARMA

TESTUJEME AV RECEIVERY

Za 20.000 až 35.000Kč

NAJDETE V NĚM INFORMACE O NOVINKÁCH, PROFILY A TESTY PŘÍSTROJŮ SOUČASNÉ AUDIOVIZUÁLNÍ TECHNIKY, DOSTATEK PROSTORU BUDE VĚNOVÁN I „POTRAVĚ" PRO VAŠE PŘEHRÁVAČE - TEDY FILMOVÝM NOVINKÁM VYCHÁZEJÍCÍM NA DVD I KAZETÁCH VHS.

NEZAPOMEŇTE TEDY:

VIDEO DOMÁCÍ KINO

PRÁVĚ V PRODEJI

JVC TH-S9
Elegantní, s dobrým zvukem i obrazem

VÝROBEK MĚSÍCE

HDTV V EVROPĚ
Přinese letošní rok největší inovaci v dějinách televize?

NAIM AUDIO DVD5
high-endový DVD přehrávač

DVD rekordér
PANASONIC DMR-ES10

Subwoofer
VELODYNE CHT-10R

DÁLE JSME PRO VÁS PŘIPRAVILI

ELAC 50 SERIES
TEAC DV-3800
SONY VPL-HS50
ONKYO DV-SP502E
H&B DRX-430
SONY DCR-PC55
JVC XV-N212
THOMSON DLP 2907

OMEGA
9 771213 350015 4

HelpStation

Jsem respektovaný veterán herního průmyslu. Dohrál jsem každou hru a nyní se léčím z předávkování. Mám spoustu volného času a jsem připraven vám pomoci!
E-Adresa: tipstation@omegagroup.cz.
Adresa: TipStation, P.O.Box 104, 170 04, Praha 7.

SECOND SIGHT

Mám problém v *Second Sight*, těsně před koncem. Přijde ke mě shocktrooper a když se do něj pustím, velmi rychle zemřu. Nemáte nějakou radu, jak se s ním vypořádat?

Michal

No tak několik rad jsi mohl najít v návodu v TipStationu 15, ale ušetřím ti listování! Když se k tobě přiblíží, vybav se psi útokem a když je poblíž, podrž tlačítko R2, abys na něj vystřelil paprsek - v žádném případě nepoužívej rakety, stačí paprsek. Poté, co je omráčen, už nefunguje jeho štít, takže by měla stačit nějaká automatická zbraň. Začni mu to pálit do hlavy a měl by zemřít po pár zásazích, což ti jednak ušetří munici a také to usnadní jeho likvidaci. Tato strategie funguje dobře, i když jsi obklíčený.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Nedaří se mi dokončit úkol Backflip Down The Common Stairs v úrovni Boston ve hře *Tony Hawk's Underground 2*. Prostě se nikdy nedokážu dostat do dostatečné výšky. Poradíte mi, prosím? Budu vám vděčný

Leoš

V tomto docela obtížném úkolu Classic režimu jde hodně o štěstí. Před startem potřebuješ mít hodně dobrou statistiku rychlosti a „vzduchu" (speed a air). Pracuj na tom a vůbec se nepokoušej zkusit tuhle misi, pokud v tom nejsi opravdu dobrý. Abys úkol splnil, musíš grindovat na railu z budovy Bena Franklina až do parku a na schodech udělat backflip. Musíš ho udělat v pravý čas a nesmí být moc dlouhý - jinak misi nedokončíš. Tak hodně štěstí.

FORBIDDEN SIREN

Mám hodně velký problém v Akira Shimura Day 1 16:00 misi ve Forbidden Siren. Bylo mi řečeno, že pokud se s Yoriko skryju, získá fotografie Akia Shimura, ale když to udělám, nic se nestane. Co dělám špatně?

Lukáš z Prahy

Abys mohl skrýt Yoriko a najít fotografii, musíš hrát Tamon Takeuchi Day 2 10:00, misi Defeat Sniper. Musíš také nejprve vidět Kyoya heavy metal zakončení. To dostaneš po prvním dokončení mise Harumi Yomoda Day 3 00:00 v Nest levelu 1. Až Yoriko najde fotografii, hra ti řekne, abys splnil další úkoly mise Kyoya Suda Day 2 v 20:00. To ale není pravda! Není tu žádné propojení mezi fotografií a levelem Kyoya. Ve skutečnosti potřebuješ fotografii k tomu, abys splnil misi Tamon Takeuchi Day 2 10:00 s názvem Remeber Akira Shimura. Uf, je to trochu zmatek, snad ti to pomohlo!

TOMB RAIDER: AOTD

Jak přemůžu brouka, ze kterého stříká zelený sliz ve hře *Tomb Raider: Angel of Darkness*? Děkuji za radu

Robert

Stručný dotaz, stručná odpověď - musíš mu normálně střílet do předních krovek a po jejich zničení se pomocí L2 zaměřit na zadní krovky. Až mu je rozstříláš, bude už skoro mrtvý.

THE URBZ: SIMS IN THE CITY

Snažím se nasprejovat obličej Ally Stile, ale nedaří se mi to. Pokaždé, když to zkusím, mi vezme sprej a postříká místo svého můj obličej. Prosím, poraďte mi, jsem zoufalá!

Martina

Musíš snížit vzájemný status přátelství! Položka relationship musí být ideálně na nule - stačí použít nějaké ty smradlavé bomby nebo jiné nekalé metody a určitě se ti to brzy podaří. Je ale pravda, že ani to občas nestačí a nepotřebuješ nic jiného než vytrvalost! Popovídej si s někým jiným, zkus nasprejovat Ally, vykonej svou potřebu, zkus nasprejovat Ally - zkrátka to zkoušet stále dokola a dříve či později se ti to určitě podaří.

GTA SAN ANDREAS

Ahoj! Potřeboval bych poradit v *San Andreas*, konkrétně v misi Anphiobius Assault, kterou nemůžu dokončit už asi měsíc. Mám misi u W a ve videu se mě ptá, zda umím plavat - já mu na to odpovím, že ne a vyhodí mě to ven s textem, že bych si měl obstarat lepší oblečení nebo tak něco. Co mám dělat, abych se k misi dostal? Díky za radu

Mato

Musíš se naučit plavat! Skoč do vody a zhruba půl hodiny se potápěj - tím se ti zvýší kapacita plic na 20% a mise by měla jít spustit.

GHOST HUNTER

Dobrý den! Jsem v úzkých, hraju hru *Ghost Hunter* a jsem za městem duchů v domě lady Montford. Dostala jsem se do obrazu, ve kterém je napodobenina domu, a nyní nevím, co dál. Pomůžete prosím? Děkuji mockrát.

Čtenářka přes e-mail

Musíte jít do pokoje s promítačkou a prohlížet si filmy, dokud se neukáže číslo. Potom si prohlédněte barometr naproti schodům a nakonec prozkoumejte stěnu u lampy s podivným stínítkem.

KINGDOM HEARTS

Ahoj, hraju *Kingdom Hearts*! Projel jsem celý Agrabah i s oběma bossy. Teď jsem na konci, kde je v Tipstationu napsáno, že jestli chcete, můžete si zaletět dokoupit zásoby a pak zamiřte do neznámého místa na jihovýchod od Agrabahu, příští epizoda je velryba - no to ale vůbec nevím, kde to je a jak teda postoupit do další mise. Díky za pomoc

Tibor

Pomoc je snadná, létejte lodí po mapě u Agrabahu bez warpu a velryba se dříve či později objeví!

SLY 2: BAND OF THIEVES

Nemůžu se dostat ve hře *Sly 2* přes misi Bentley's Leading Rajan. Pokaždé, když se pokusím získat plány, mě Rajan spatří a je po všem. Díky za pomoc!

Dan z Prahy

Musíš mu ukrást celkem tři plány - tvoje běžné uspávací šipky na něj neúčinkují, ale jeho chuť k jídlu se ti hodit bude. Jsou tu po zemi rozházené indické vodní melouny a tvoje šipky udělají zvláštní zvuk, který Rajana vyruší, takže tímto způsobem zkus Rajana dostat k melounům. Jakmile jeden sní, mělo by ho to na nějakou chvíli omráčit, což je tvoje šance dostat se k plánům. Potřebuješ ale všechny tři, takže raději opatrně!

SHELLSHOCK: NAM' 67

Mám problém v poslední misi *Shellshocku*, jmenuje se China Beach. Poraďte mi, prosím.

František

Mohl jsi svůj problém popsat trochu detailněji, je pěkné, žes nám napsal název mise, ale ta je relativně dlouhá, takže nevíme, kde přesně máš potíže. Zbylo nám ale trochu místa, tak ti pro jistotu přetisknu úryvek z návodu z TipStationu 15, kde určitě najdeš odpověď:

China Beach

Při cestě do zázemí jste bohužel sestřeleni a musíte bojovat o holý život. Doběhněte do mučírny, kde získáte od umírajícího vojáka nůž. Pak vylezte po nedalekém žebříku do tunelu, kde musíte podříznout protivníka s automatem. Nyní máte zbraň a můžete postřílet protivníky, kteří útočí na váš základní tábor. Až budou všichni mrtví, tak doběhněte k bráně, kde dostanete další úkol. Musíte ubránit přistávací plochu a nemocnici. Doběhněte tedy do severovýchodního rohu základny, odkud vedou protivníci nejsilnější útok.

Rozhodně zaujměte pozici někde uvnitř tábora. Nepřátelští sebevrazi totiž můžou přiběhnout z libovolné strany, takže musíte být nedaleko nemocnice. Jakmile se nějaký nepřátelský sebevrah ukáže, tak se vám zobrazí na kompasu. Podle jeho pohybu byste měli odhadnout, kudy se snaží k nemocnici dostat. Po pár nepřátelských útocích dostanete za úkol doprovodit sestřičky k vrtulníku. Zaběhněte tedy do nemocnice a až se k vám sestřičky přidají, doprovoďte je na přistávací plochu. Cestou asi budete muset postřílet pár protivníků. Přesto se ale snažte doběhnout k vrtulníku co nejdříve, protože sestřičky v boji dlouho nepřežijí.

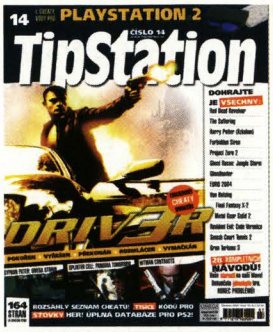
Po odletu vrtulníku musíte i nadále bránit nemocnici, na kterou se budou pokoušet útočit sebevrazi. Pokud byste měli problémy přežít venku, tak se můžete stáhnout ke vchodu na marodku, protože sebevrazi musí vběhnout dovnitř. Jde ale o krajní řešení. Po chvilce dostanete nový úkol. Nepřátelé prorazili nedalekou vstupní bránu a hrnou se dovnitř. Doběhněte tedy k bráně a lehněte si před ní. Drtivá většina protivníků bude probíhat právě bránou, takže je budete mít naservírované na stříbrném podnosu. Přesto si ale kryjte záda, protože Vietnamci jsou vychytralí a občas dovnitř proniknou jinudy.

Až odrazíte několik útoků, dostanete poslední obranný úkol. Tentokrát budete muset bránit velitelský bunkr, který najdete nedaleko zadní brány. Stejně jako u nemocnice bude vaším hlavním úkolem postřílet všechny útočící sebevrahy, které neomylně poznáte podle světlých nákladů. Jejich úkolem je vběhnout do bunkru, takže se musíte držet pokud možno u jeho vchodu. Ten je navíc obklopen pytli s pískem, takže jde o ideální pozici. Po odražení všech útoků dostanete poslední úkol. V poměrně krátkém časovém limitu se musíte stáhnout do bunkru, abyste přežili nálet letectva. Po něm už si můžete vychutnat závěrečnou animaci.

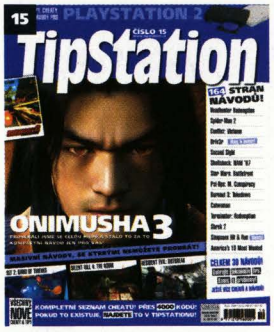
Archiv TipStation

CHYBÍ VÁM NĚKTERÉ ZE STARŠÍCH ČÍSEL? TOUŽÍTE PO NĚJAKÉM NÁVODU? MÁTE PŘÍLEŽITOST ZA VÝHODNÝCH PODMÍNEK DOPLNIT SVOU SBÍRKU...

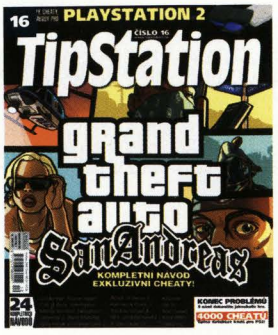
Final Fantasy X-2, 007: EON, Mafia, SOCOM 2, Rainbow Six 3, Kill.Switch, Legacy of Kain: Defiance, I-Ninja, Maximo 2, Ratchet & Clank 2, Sonic Heroes, Pitfall, Pro Evo 3, TIF2004, The Sims Bustin Out, Baldurs Gate 2, Castlevania, NFS Underground, Max Payne 2, XIII, GTA3...



Driv3r, Hitman Contracts, Splinter Cell: PT, Suffering, Forbiden Siren, Harry Potter, Ghost Recon: Jungle Storm, Project Zero 2, Syphon Filter 4, GTA: Vice City, Fallout, Red Dead Revolver, Way of the Samurai 2, Smash Court Tenis Tournament 2, GT4: Prologue, Athens 2004, Euro 2004, Ghosthunter, Serious Sam, Van Helsing, Drakengard, Transformers...



Sly 2 Band of Thieves, Headhunter Redemption, Onimusha 3, Silent Hill 4: The Room, Shellshock Nam 67, Resident Evil Outbreak, Shrek 2, Psi-Ops: Mindgate Conspiracy, Second Sight, Spider-Man 2, WW Zero Ironstorm, Terminator 3 Redemtion, Driv3r, Catwoman, Conflict Vietnam, F1 2004, Burnout 3 Takedown, Richard Burns Rally, Americas 10 Most Wanted, Viewtiful Joe, Star Wars Battlefront, Street Racing Syndicate, Pro Evolution Soccer 3, Simpsons: Hit and Run...



GTA: San Andreas, GoldenEye: Rogue Agent, Prince of Persia: Warrior Within, Call of Duty: Finest Hour, Killzone, Getaway 2: Black Monday, Star Ocean, Tony Hawks Underground 2, Need for Speed Underground 2, Pro Evolution Soccer 4, FIFA 2005, NHL 2005, WRC 4, X-Men Legends, Shark Tale, Ratchet and Clank 3, Incredibles, Jak 3, Sly Cooper 2, Mortal Kombat Deception, Def Jam Fight for NY, Vietcong: Purple Haze, Forgotten Realms: Demonstone

INDEX NÁVODŮ

Hledáte-li konkrétní návody, zde zjistíte, zda již nebyly v některém čísle otištěny, a popřípadě si můžete dané číslo objednat.

007: Everything or Nothing - TS13
Ape Escape - TS7
Ape Escpe 2 - TS10
Auto Modellista - TS10
Baldur's Gate: Dark Alliance - TS6, TS13
Beyond Good and Evil - TS12
Blade 2 - TS8
Bloodrayne - TS11
Broken Sword 2 - TS7
Broken Sword: The Sleeping Dragon - TS12
Burnout 2: Point of Impact - TS9
Burnout 3 Takedown - TS15
Call of Duty: Finest Hour - TS16
Castlevania - TS13
Celebrity Deathmatch - TS12
Colin McRae 3 - TS9
Colin McRae Rally 4 - TS12
Commandos 2 - TS7, TS8
Conflict Desert Storm 2 - TS12
Conflict Vietnam - TS15
Crash Bandicoot - TS7
Dark Chronicle - TS11
Def Jam Vendetta - TS11
Delta Force: Urban Warfare - PSM55, TS8
Deus Ex: The Conspiracy - TS7
Devil May Cry 2 - TS10
Dino Crisis 1 - TS11
Dino Crisis 2 - TS11
Drakengard - TS14
Driv3r - TS15, TS14
Duke Nukem: Time to Kill - TS8
Dynasty Warriors 4 - TS11
Enter The Matrix - TS10, TS11
Euro 2004 - TS14
F1 2002 - TS7
Fallout: Brotherhood of Steel - TS14
Ferrari F355 Challenge - TS8
FIFA 2003 - TS9
FIFA 2004 - TS12
FIFA World Cup 2002 - TS7, PSM53
Final Fantasy 4 - TS7, PSM54
Final Fantasy 5 - TS7, PSM53
Final Fantasy 6 - TS6
Final Fantasy 10 - TS7
Final Fantasy X-2 - TS13
Forbidden Siren - TS14
Formula One 2003 - TS11
Formula One Arcade - TS8, PSM56
Freedom Fighters - TS12
Freekstyle - TS8
Front Mission 3 - TS8
Futurama - TS11
Getaway 2: Black Monday - TS16
Getaway - TS10
GT4: Prologue - TS14
GTA: San Andreas - TS16
GTA: Vice City - TS14
Ghost Recon: Jungle Storm - TS14
Ghosthunter - TS14
GoldenEye: Rogue Agent - TS16
Grand Theft Auto 3 - TS7, TS13
Grand Theft Auto: Vice City - TS9, TS10
Great Escape - TS12
Half-Life - TS6
Harry Potter 2 - TS9, PSM60
Harry Potter and the Prisoner of Azkhaban - TS14
Haven - TS10
Herdy Gerdy - TS6
Headhunter Redemption - TS15
Hitman Contracts - TS14
Hitman 2: Silent Assassin - TS9
Hogs of War - TS11
Indiana Jones and The Emperors Tomb - TS12
I-Ninja - TS13
Incredibles - TS16
Italian Job, The - PSM57, TS12
Jak 2 Renegade - TS12
James Bond 007 in Nightfire - TS9
Judge Dredd: Dredd vs Death - TS12
Charlies Angels - TS11
Chase The Express - TS6
Kill.Switch - TS13
Killzone - TS16
Kingdom Hearts - TS9, TS10
Legacy of Kain: Defiance - TS13
LMA Manager 2002 - TS7
Lilo and Stitch - TS8
Lord of the Rings: Two Towers - TS9, TS12
Mace Griffin Bounty Hunter - TS12
Mafia - TS13
Manhunt - TS12
Max Payne 2 - TS13
Maximo - TS6
Maximo vs. Army of Zin - TS13
Medal of Honor: Frontline - TS7
Medal of Honor: Rising Sun - TS12
Men in Black 2 - TS8
Metal Gear Solid - TS12
Metal Gear Solid 2 - TS6
Minority Report - TS10
Mission Impossible: Operation Surma - TS13
Mortal Kombat: Deadly Aliance - TS10
Moto GP 3 - TS10
NBA 2003 - TS9
Need for Speed: Hot Pursuit 2 - TS9
Need For Speed Underground - TS13
Next Generations Tennis - TS8
NHL 2003 - TS9
NHL 2004 - TS12
No One Lives Forever - TS7
Onimusha 2 - TS9
Onimusha 3 - TS15
Panzer Front Bis - PSM51
Parasite Eve 2 - TS12
Pitfall - TS13
Primal - TS10
Prince of Persia: Sands of Time - TS12
Prince of Persia: Warrior Within - TS16
Prisoner of War - TS8
Pro Evolution Soccer - PSM51
Pro Evolution Soccer 2 - TS9
Pro Evolution Soccer 3 - TS12, TS13
Pro Evolution Soccer 4 - TS16
Project Zero - TS10
Project Zero 2: Crimson Butterfly - TS14
Psi-Ops: Mindgate Conspiracy - TS15
Rainbow Six 3 - TS13
Ratchet and Clank - TS9
Ratchet and Clank 2 - TS13
Ratchet and Clank 3 - TS16
Rayman 2: The Great Escape - TS7
Rayman Rush - TS7, PSM52
Red Card - TS8
Red Dead Revolver - TS14
Red Faction - TS6
Red Faction 2 - TS9
Resident Evil - TS10
Resident Evil 2 - TS6, TS7
Resident Evil 3: Nemesis - TS10
Resident Evil Code X: Veronica - TS11
Resident Evil: Dead Aim - TS11
Resident Evil Outbreak - TS15
Return to Castle Wolfenstein - TS11
Rocky - TS9
Silent Hill - TS9
Silent Hill 2: Directors Cut - TS10
Silent Hill 3 - TS11
Silent Hill 4: The Room - TS15
Sims - TS11
Second Sight - TS15
Secret Weapons Over Normandy - TS13
Serious Sam: Next Encounter - TS14
Shellshock Nam 67 - TS15
Shrek 2 - TS15
Sly Racoon - TS10
Sly 2 Band of Thieves - TS15
Smash Court Tennis - TS7
Smash Court Tennis Tournament 2 - TS14
SOCOM: US Navy Seals - TS11,
SOCOM 2: US Navy Seals - TS13
Soldier of Fortune Gold - TS8
Sonic Heroes - TS13
Soul Calibur 2 - TS12
Spider-Man: The Movie - TS7
Spider-Man 2: Enter Electro - PSM58, TS11
Splinter Cell - TS10
Splinter Cell: Pandora Tomorrow - TS14
Spyhunter 2 - TS13
SSX3 - TS12
Star Wars: Bounty Huter - TS10
Star wars: Clone Wars - TS10
Star Wars: Phantom Menace - TS7
State of Emergency - TS6
Stuntman - TS8
Suffering - TS14
Sum of All Fears - TS12
Syphon Filter 1, 2, 3 - TS11
Syphon Filter: Omega Strain - TS14
SWAT: Global Strike Team - TS13
Tekken 4 - TS8, TS9
Terminator 3 Redemtion - TS15
Thing, The - TS8
This is Football 2003 - TS9
This is Football 2004 - TS13
The Sims: Bustin Out - TS13
TimeSplitters 2 - TS8, TS9
TOCA: Race Driver - TS8
Tomb Raider 1 - TS11
Tomb Raider 2 - TS6
Tomb Raider 3 - TS7, TS8
Tomb Raider 4 - TS10
Tomb Raider: Angel of Darkness - TS11
Tomb Raider: Chronicles - TS11
Tomorrow Never Dies - TS8
Tony Hawks 3 - PSM57
Tony Hawks 4 - PSM61, 62
Tony Hawks Underground 2 - TS16
Transformers - TS14
True Crime: Streets of LA - TS12
Turok Evolution - TS8
V-Rally 3 - TS8
Van Helsing - TS14
Virtua Fighter 4 Evolution - TS11
War of the Monsters - TS10
Warhammer 40,000: Fire Warrior - TS12
Way of the Samurai - TS8
Way of the Samurai 2 - TS14
World is Not Enough, The - TS8
WRC3 - TS12
X-Men: Volwerines Revenge - TS11
XIII - TS13

ARCHIV PLAY & TIPSTATION

Pro objednání čitelně vyplňte veškeré údaje a zaškrtněte příslušná čísla. Cena TipStationu je 150 Kč (do 7. čísla jen 70 Kč), cena PLAY je 85 Kč (poštovné 55 Kč, při objednávce nad tři kusy zdarma). Zásilka bude zasílána dobírkou (doporučené zaslání lze dohodnout telefonicky).
Kupon zašlete na adresu Omega Group, P.O.BOX 104, Praha 7 170 04. Časopisy lze také objednat na adrese. www.tipstation.cz.

- ☐ TIPST. 4
- ☐ TIPST. 10
- ☐ TIPST. 12
- ☐ TIPST. 14
- ☐ TIPST. 15
- ☐ TIPST. 16
- ☐ PLAY 1
- ☐ PLAY 2
- ☐ PLAY 3
- ☐ PLAY 4
- ☐ PLAY 5
- ☐ PLAY 6
- ☐ PLAY 7

Jméno: _____ **Město:** _____

Ulice: _____ **Telefon:** _____

PSČ: _____ **Podpis:** _____

Hráči, pozor!

Proč předplatné?

- Najdete tu návody na VŠECHNY důležité hry pro PlayStation a PlayStation 2.
- Úplný seznam všech cheatů a tipů. Každý měsíc rozsáhlé sekce s novými kódy a hesly.
- Bezplatné doručení a čtyři čísla za cenu tří. Máte jistotu, že vám žádné číslo neuteče!

Cena ročního předplatného TipStation je **585 Kč**. Zájemci o předplatné TipStation ze Slovenska se mohou o aktuálních cenách informovat na níže uvedených telefonních číslech.

Předplatné je nutné zaplatit složenkou typu C na adresu:

Čeští předplatitelé:
SEND Předplatné, P.O.BOX 141, 140 21 Praha 4 (tel.: 267 211 301-303, fax: 267 211 305, e-mail: send@send.cz)

Na stejnou adresu prosím zasílejte kopii složenky.

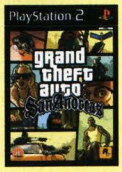
Slovenští předplatitelé:
Předplatné, ABOPress, Vajnorská 134, Bratislava, PSČ 834 01 (tel.: 004212/ 4445 3334).

Roční předplatné jen za 585 Kč!
Čtyři čísla za cenu tří!

GTA: San Andreas

Kompletní návod byl v minulém čísle, tady odhalujeme všechny bonusy!

INFO



■ **VYDAVATEL:** Rockstar ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Rockstar North ■ **RECENZE:** PLAY 6 - 98 %

V téhle geniální záležitosti nejde ani tak o žádné hraní, ale spíš o přestěhování se do nového města.

LUPIČSKÉ MISE -

Vyloupení Caligula Casino Architectural Espionage

Loupež v casinu Caligula se musí pečlivě připravit, ze všeho nejdřív je nutné provést malou špionážní akcičku a vyfotografovat, jak se architekt na Caligulovi vyřádil. Hlídač má ovšem jen málo pochopení pro naši zálibu ve fotografování vystavených exponátů a je připraven drzého fotografa nejprve varovat, aby schoval přístroj, později i zastřelit.

Pokud u sebe nemáte fotoaparát, nejprve si nějaký sežeňte - buď na některém z mnoha míst, kde je volně k sebrání, nebo zastřelte turistu s foťákem a seberte mu ho, už ho nebude potřebovat. Schovejte zbraně, běžte do budovy, pokecejte s recepční (buďte na ni slušní, nebo vás rovnou vyrazí) a pak vyjeďte nahoru. Protože hlídač má přesné instrukce a nemíní se vzdálit tak, abyste mohli v klidu vyfotografovat plánek, musíte udělat v baráku trochu zmatek. Sejděte o patro níž a vyhoďte do vzduchu označené objekty (A/C Unit). Nyní vyběhněte nahoru a udělejte fotku. Prostřílejte se dolů, odražte nápor policistů a vraťte se do Four Dragons.

Key To Her Heart

Jeďte před Caligula Palace a sledujte Millie, samozřejmě s mírným odstupem. Vystoupí a vejde do Sex Shopu, jděte dovnitř a seberte Gimp suit. Nyní pokračujte ve sledovačce až k jejímu baráku. Zaparkujte a čekejte, za chvíli se objeví gigolo Benny, mířící k jejím dveřím. Postavte se mu do cesty a trefte ho dobře mířenou ranou na bradu nebo ho prostě rovnou zastřelte. Pak běžte místo něho do domu a seznamte se s mladou dámou. Protože vašim hlavním cílem je získat od ní keycard, pokračujte později průběžně v návštěvách, dokud vám nedá klíč od svého domu. Pak ji můžete opustit nebo zastřelit :-).

Dam And Blast

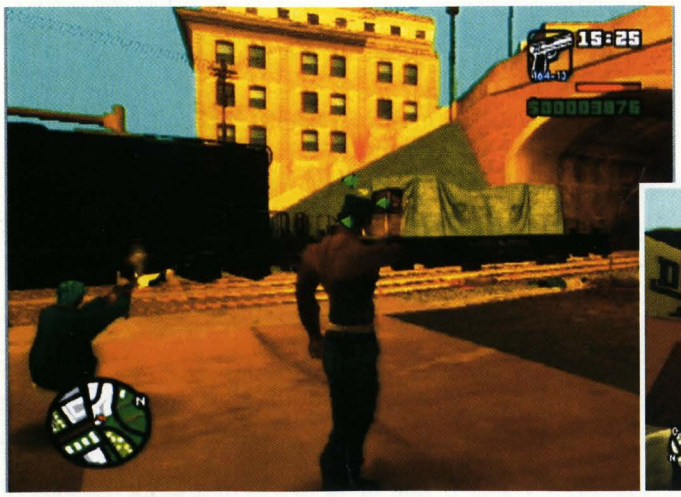
Na letišti osedlejte Coronu a leťte na označené místo. Můžete přistát na vodě nebo kousek stranou na souši, je to jedno, ale nesmí vás zpozorovat stráže venku. Vyjděte po schodech a opatrně se přesuňte do úkrytu za bednami. Máte jen nůž, takže velmi opatrně odstraňte oba strážné a vstupte do objektu. Uvnitř jsou další stráže, a také zaměstnanci. Bacha na ně, jsou to udavači a pokud vás spatří, okamžitě vás oznámí strážným. Takže se s nimi nemazlete a likvidujte je. Máte v podstatě dvě cesty, jak vyhodit do povětří označené objekty. Buď můžete postupovat rovnou po horní plošině, ale je to poměrně nebezpečné, protože strážci přecházejí velmi synchronizovaně, nebo se propližte spodem a likvidujte jednoho po druhém. Pak můžete v klidu položit výbušninu, aniž by vás někdo otravoval puškou u hlavy. Běžte ven a prostě skočte dolů do vody tak, abyste to měli blízko do člunu. Otočte to směrem zpátky do města.

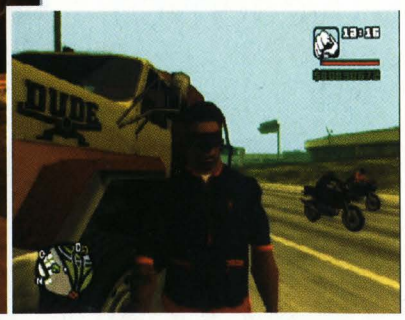
Cop Wheels

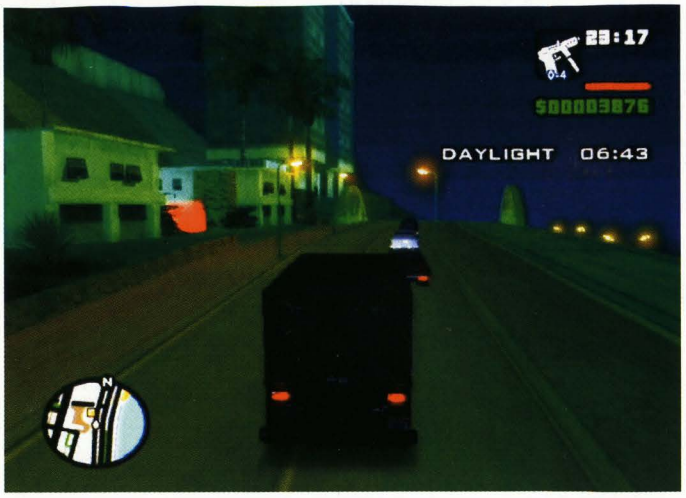
To je poměrně obtížná mise, v níž je velmi důležité načasování a musíte mít taky trochu štěstí. Postupně musíte policajtům pod zadkem ukrást 4 motocykly a uložit je postupně na rampu jedoucího trucku. Ten na vás nikde nebude čekat, takže je třeba nedělat chyby a být ve správnou chvíli na správném místě - je tu totiž poměrně tvrdý časový limit. Truck krouží neustále po vnějším městském okruhu, začíná na východní straně. Pořadí, v jakém budete motorky krást, je jen na vás, ale doporučuji tento postup: nejprve jeďte do Linden Station, pak k Airport Area, k Roca Escalante a nakonec k Julias Thruway East. Je jasné, že po vás půjdou fízlové, pokud ještě navíc některého z nich omylem nezabijete, tak budete mít dvě wanted hvězdy. Snažte se sbírat policejní hvězdy, jedna z nich je například přímo na okružní komunikaci pod jedním z pilířů mostu, o dalších už jistě sami víte. Když zajedete s poslední motorkou na rampu, mise úspěšně končí.

Up, Up And Away

Do objektu můžete vstoupit bránou, když projede Patriot, nebo použít Jetpack, nebo seskočit na helipad padákem. Pokud půjdete bránou jako slušný člověk, musíte postupně odstranit několik strážců včetně vrátného. Ve velké hale, kterou musíte projít, si po vyčištění cesty můžete sebrat život i armor. Pak se přesuňte nahoru na helipad, ostřelovačkou zlikvidujte zbývající vojáky. Jestliže se rozhodnete „vynechat" první část a přistát rovnou sem na helipad, buďte velmi opatrní a okamžitě se skryjte, vojáci vás mají v merku a často vás dostanou ještě dřív, než přistanete. Je to tedy obtížnější, ale zase se vyhnete přesile při vstupu do objektu - výběr je na vás. Nahoře na helipadu se budete muset vypořádat s náletem dvou Hunterů, vezměte minigun a sestřelte je. Nastupte do Levithian a leťte jižně nabrat armored car. Použijte stejnou techniku jako při překládání aut na loď v Import/Export, magnetem naberte vůz (opatrně, je tam děsně málo místa) a pak s ním odleťte na váš airstrip (tam, kde jste skládali letecké zkoušky). Zaparkujte vozidlo a vraťte se do Four Dragons.







Breaking The Bank At Caligula

Asi nezábavnější mise celé hry :-). Před vstupem do Caligula Palace schovejte zbraně a projděte rychle k security dveřím (je tu časový limit). Použijte keycard od Millie, vstupte dovnitř. Běžte do generator room a vhoďte granát do otevřené šachty. Použijte brýle s nočním viděním a postupujte dál podle informací na radaru. Pomocí vysokozdvižného vozíku otevřete svým kolegům dveře, aby mohli vjet dovnitř s armored car. Konec časového limitu. Postupně likvidujte stráže (všichni jsou na radaru, žádný problém) a postupujte, v případě potřeby se zde povaluje armor. Dole v sejfu udělejte nějaké to bum bum a připravte se na další vlnu stráží. Zlikvidujte je a postupně se vracejte do vyšších pater. Opusťte své kolegy a vyjeďte výtahem na střechu, zde seberte padák a skočte dolů. Samozřejmě po vás půjde policie i rozzuřený majitel casina, nepokoušejte se sestřelit jeho helikoptéru, ale snažte se ji setřást. Cesta do vašeho airportu je daleká, ale dostat se tam ve zdraví by už neměl být tak velký problém. Malý tip: přesedejte do různých aut, alespoň na chvíli helikoptéru zmatete, policajti nejsou nebezpeční.

RC MISE (ZERO)

Air Raid

Jedna z těch opravdu tuhých misí - v časovém limitu, který se vám bude zdát nekonečný, musíte odrazit pomocí na střeše postaveného minigunu nálety desítek na první pohled neškodných letadýlek. Těžko poradit nějakou zásadní věc, snad jen, abyste se snažili létající objekty trefovat co nejdříve, než naletí přímo nad střechu domu. Sledujte jejich pozici na radaru, točte se kolem dokola a snažte se. Když nebudete mít vyloženě kliku, čeká vás hezkých pár pokusů, než tenhle frustrující úkol splníte...

Supply Lines

Ani další mise není z těch snadnějších. Ovládáte letadélko RC Baron a vašim úkolem je postupně zlikvidovat pět cílů dřív, než vám dojde palivo, a ještě se v tomto limitu vrátit na „základnu". Leťte nejprve doleva, rychle zlikvidujte dodávku (vždy se v klidu nasměrujte za ní a pak palte, nezmatkujte) a okamžitě leťte za cyklistou, kterého jste při náletu na dodávku viděli odbočit do vedlejší ulice. Vydejte se nejkratší cestou za třetím objektem v této části, kterým je další dodávka. Vystoupejte co nejvýše, abyste mohli vzdálenost zdolat přímkou a nemotali se v ulicích. Po likvidaci této dodávky vás čeká poměrně dlouhý přelet za posledními dvěma cíli. Tady byste měli mít ještě minimálně polovinu paliva, spíš více, jinak to už můžete pomalu zabalit. Oba cíle se pohybují blízko sebe, jako první doporučuji trefit cyklistu a na úplný závěr dodávku. Neotálejte a co nejrychleji se vraťte na místo, kde jste startovali - ikona je samozřejmě na radaru.

New Model Army

Konečně zábavná mise s malými letadýlky... Úkol je jasný - vyčistit vašemu vozítku cestu do cíle. Musíte odstraňovat z cesty barely, pokládat mosty a likvidovat tanky. Na základně máte k tomu účelu bomby a železné traverzy a jediným problémem je časový limit. Proto to chce udělat si dobrý plán. Hned na startu seberte jednu bombu, abyste neletěli naprázdno, a zlikvidujte první tank. Vaše vozítko se mezitím zastaví u prvního barelu. Ten odstraňte a doleťte pro traverzu, kterou položíte přes příkop jako most. Vozítko se před překážkou vždy zastaví, takže se o něho nemusíte bát. Postupně likvidujte tanky a vozítko, které máte chránit, pouštějte vždy až do vyčištěné oblasti.

Beefy Baron

To je už jen třešnička na dortu, mise pouze pro zábavu. Během tří minut zlikvidujte co nejvíce dodávek.

ZLODĚJ AUT (CESAR VIALPANDO)

Zeroing In

Klasická stíhačka, při které musíte využít poznatky z Driving School a trefit stíhané auto PIT manévrem (česky řečeno - roztočit ho do smyku tím, že ho trefíte ze strany). Vyděšený pasažér vystoupí a vy se s jeho autem vraťte se do garáže.

Test Drive

Následujte Cesara městem, abyste ukázali, jak skvělí jste řidiči :-). Protože se do toho trochu zamíchá

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

SELECT » Přepínání kamery
START » Základní menu

Carl:

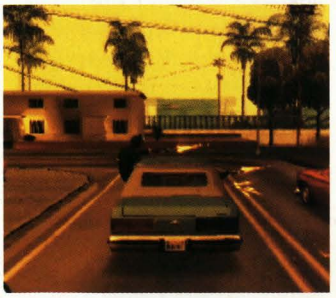
Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření
Křížek » Sprint/plavání
Kolečko » Úder/střelba
Čtvereček » Skákání/šplhání
Trojúhelník » Nastoupení do vozidla
R1 » Zaměření na protivníka
R2 a L2 » Přepínání zbraní/zoom/přepínání cílů
R3 » Pohled dozadu
L1 » Statistiky/střelba (když jste zaměření na cíl)/sebrání zbraně/vycentrování pohledu
L3 » Skrčení
Směrová šipka doprava » Pozitivní odpověď
Směrová šipka doleva » Negativní odpověď
Směrová šipka nahoru » Příkaz „Následujte mě"
Směrová šipka dolů » Příkaz „Zůstaňte stát"

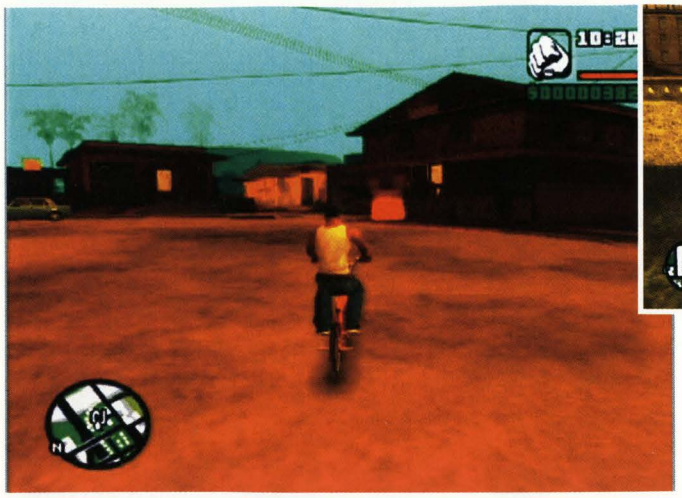
Vozidlo:

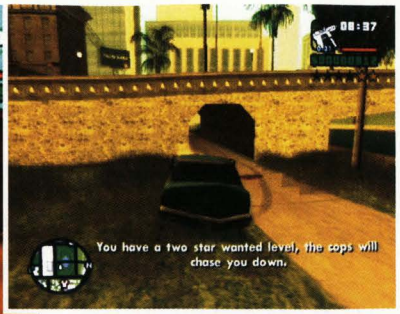
Levý analog » Řízení/přesun těžiště
Pravý analog » Pohled/speciální funkce
Křížek » Plyn
Čtvereček » Brzda/zpátečka
Kolečko a L1 » Střelba
Trojúhelník » Vystoupení z vozidla
R1 » Ruční brzda
R2 » Pohled doprava
R3 » Aktivování speciálních misí
L2 » Pohled doleva
L3 » Klakson
Směrová šipka nahoru a dolů » Ladění rádia
R2 + L2 » Pohled dozadu

Letadlo nebo vrtulník:

Levý analog » Náklon
Pravý analog » Pohled/speciální funkce
Křížek » Plyn/stoupání u vrtulníku
Čtvereček » Klapky/klesání u vrtulníku
Kolečko a L1 » Zbraně
Trojúhelník » Opuštění stroje
R2 a L2 » Směrovka/vyrovnávací rotor
R3 » Zasunutí nebo vysunutí podvozku
L3 » Vyrovnání vrtulníku







policie se svými zátarasy, bude to docela zábava. Vraťte se s autem do garáže.

Customs Fast Track
Jednoduchá mise. Skočte do auta a jeďte do doků. Nastupte do jeřábu a přesuňte krabice. Vyčistěte si cestu a vraťte se s autem do garáže. Máte otevřenou první misi Import/Export.

SPECIÁLNÍ MISE

Vigilante, Paramedic, Firefighter, Taxi
Tyto mise známe už z minulých dílů, takže jen stručně. Předně doporučuji se před každou z nich najíst, protože dosažení levelu 12 (nebo v případě Taxi padesáti odvezených pasažérů) trvá většinou hodně dlouho. Počítejte i s tím, že vám klesne nastřádané „muscle", takže zvažte kdy a jak se do některé z těchto misí pustit. Důrazně doporučujeme splnit až na level 12 především Firefighter, dosažená ochrana proti plamenům se vám bude velice hodit v poslední misi celé hry, kde se musíte dostat z domu v časovém limitu a hašení požáru v patře vám zabere zbytečně moc času. Se splněnou misí Firefighter prostě jen proběhnete poschodím a jste za vodou, respektive za ohněm...

A jen pro jistotu pro úplné nováčky:
Vigilante - sedněte do policejního vozu, stiskněte R3 a vydejte se stíhat kriminální živly.
Paramedic - nastupte do sanitky, stiskněte R3 a odvážejte nemocné nešťastníky do špitálu.
Firefighter - nastupte do hasičského vozu, stiskněte R3 a postarejte se o několik desítek hořících vozů i řidičů, pobíhajících kolem v jednom ohni.
Taxi - osedlejte si taxík, stiskněte R3 a vozte pasažéry po městě, misi splníte, pokud odvezete alespoň 50 lidiček.

Pimping
V této novince série *GTA* budete vozit prostitutky k zákazníkům, vyzvedávat je a v neposlední řadě je i chránit, pokud je některý z maníků příliš drzý. Obtížnost samozřejmě stoupá s přibývajícími levely. Sledujte info na obrazovce, některé ze zákazníků máte jen „odradit", jiné zabít, aby si pamatovali jednou provždy, že takhle se s dámami nejedná... :-)

Burglar
Loupit v domech můžete mezi 20.00 a 6.00. V Los Santos je to jeden z nejlepších a nejsnadnějších způsobů, jak přijít k větší částce peněz, takže se nestyďte trochu podvádět a využít jisté nelogičnosti. Ještě před dvacátou hodinou večerní se postavte do ulice, která je severně kolmá na garáž, do které budete lup skládat a kde vám vyplatí peníze. Úderem osmé se označí žlutou ikonou domy, kde je možné loupit. Vyhlédněte si dva z nich blízko sebe, ve kterých nejsou obyvatelé vzhůru, a střídavě je vykrádejte. Z každého vynesete televizi a video. Je to trochu nelogické, ale cennosti v domě se neustále generují, takže je zbytečné hledat nějaký jiný dům. Také s opatrností to nemusíte přehánět. Pomalu dojděte k televizi, popadněte ji a pak můžete klidně běžet ze dveří. Ozve se sice nájemník a začíná se odpočítávat příjezd policie, ale když stihnete vyjít ze dveří do 5 sekund, nic se nestane. Kolem půl šesté ráno nasedněte do vozu, abyste v klidu odvezli lup do označené garáže - je to jen pár metrů, nicméně, kdybyste se zpozdili, můžete celý náklad vyhodit do popelnice, už ho nezpeněžíte. V průměru si takhle přijdete za noc na 25 - 35 000, podle toho, jak jste šikovní a jak hodně riskujete v domě.

Gang Wars
S válkou gangů se setkáte hned v první části hry, ale po zásahu Terpennyho a vašem přechodu do San Fierra nastane na nějaký čas klid zbraní. K válkám se můžete vrátit opět na konci hry, po návratu do Los Santos, a definitivně získat celé území.

Princip je snadný - vstoupíte na území, které patří nějakému z nepřátelských gangů (pokud je mise Gang Wars uvolněna, jednotlivá území jsou na mapě označena barevně), zabijete tři až pět jejich členů a vyvoláte „válku gangů" a pak musíte ve třech kolech zlikvidovat všechny přibíhající darebáky. V průběhu boje se někde na území gangu objeví život i armor, pokud ho najdete, můžete si přilepšit. Po třetím kole je území vaše, ale čas od času tu dojde ke vzpouře, takže musíte všeho nechat a vydat se obhájit svůj majetek. Postupně takto můžete získat kontrolu nad celým Los Santos.

RS Haul - 8 Trucking Missions
První čtyři mise jsou v oblasti Badlands, další čtyři v Las Venturas. Princip je jasný - dovést náklad na určené místo, přičemž to má vždy nějakou zápletku - časový limit, policajty za zadkem, lištu, která ukazuje poškození vašeho trucku. Navíc musíte jet velmi opatrně a přemýšlet dopředu, kde svůj long vehikl otáčet, nesmíte totiž ztratit náklad (v časovém limitu ho smíte znovu připojit). Taky pozor na nízký profil některých mostů či tunelů, několik z nich je právě na široké okružní komunikaci v Los Santos, která k rychlému přesunu přímo svádí - nedá se nic dělat, musíte zvolit delší a klikatější cestu středem města.

Vank Hoff Hotel - Valet Missions
Pro tuto misi musíte mít uniformu hotelového vrátného, získáte ji v misi 555 We Tip. Váš úkol je trapně jednoduchý, převzít od hostů hotelu automobil a zaparkovat ho v nedalekém hotelovém parkovišti. Jediným problémem jsou časové limity v jednotlivých levelech, nicméně prošvihnout některý z nich by byl nadlidský úkol. Takže i když v nejvyšším levelu musíte v časovém limitu zaparkovat 7 vozidel, nečeká vás žádná honička, zvlášť když za perfektně zaparkované auto dostáváte speciální časový bonus. Tudíž - parkujte v klidu, efektně a přesně.

HUNTER QUARRY - QUARRY MISSIONS

Sedm docela zábavných úkolů v oblasti Quarry i mimo ni. Startujete vždy v Quarry Entrance.

Mise 1
Sedněte do buldozeru a shazujte kameny přes okraj dolů. Držte se cesty a protože máte časový limit,

nestyďte se si občas zkrátit cestu skokem na nižší platformu.

Mise 2
Opět se vydejte v buldozeru označeným směrem, tentokrát budete do červených ploch shazovat barely. Můžete si opět zkracovat cestu, ale časový limit není moc tvrdý, takže není potřeba riskovat - převrátit buldozer na střechu totiž lze...

Mise 3
Super zábavná mise, ve které se s obrovským kamionem valíte přes všechno mrtvé i živé, abyste dohonili a zlikvidovali zloděje - tentokrát se vydáte mimo lom. Likvidace zlodějů je čistě na vás, hezký okamžik je strčit je třeba z útesu do vody.

Mise 4
Nejprve sedněte na kolo a dojeďte si pro truck na označené místo. Nastupte a vraťte se co nejrychleji ke vchodu. Dostaňte se na dno lomu, pohrajte si s ohněm a nezapomeňte, že i kamion má ruční brzdu :-).

Mise 5
Opět se vypravíte mimo lom a bude to poněkud výbušné. S barely na korbě se musíte dostat v časovém limitu do vašeho airstripu (letecká škola). Auta zde jezdí jako šílená a vy se musíte vyhnout i sebemenší srážce. Když vyjedete z lomu, dejte se vpravo a pak na křižovatce doleva, přejeďte koleje, pokračujte kousek vlevo po silnici a pak se napojte doprava na úzkou cestu k airstripu. Můžete to vzít i kolmo, ale riziko je poměrně velké. Na úzké silnici ovšem riskovat musíte, napalte to a předjeďte auta, která se sotva plouží a zdržují vás. Sjeďte opatrně dolů na ranvej, jeďte až na konec a tam náklad velmi opatrně složte do označeného kruhu. Musíte bezpodmínečně použít ruční brzdu a zvedat korbu velice pomalu! Jinak bum... a znovu.

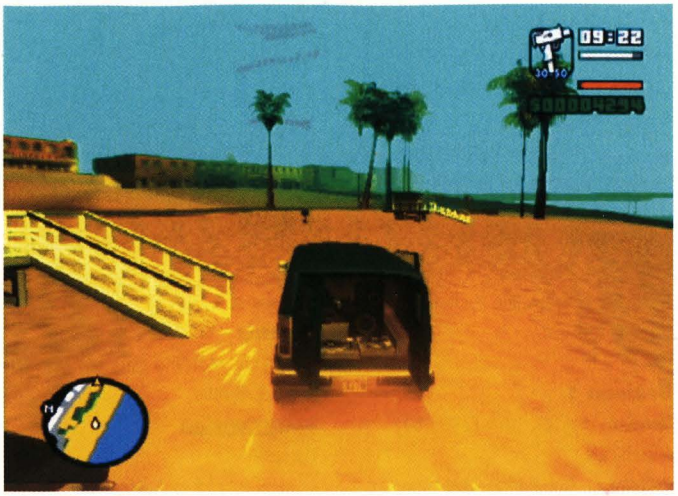
Mise 6
Poměrně snadná mise, musíte v časovém limitu odstranit před přijíždějícím vlakem barely z kolejí. Času je dost, postupujte klidně a opatrně.

Mise 7
Natlačte buldozerem tělo a kolo na vyznačené místo, pak sedněte na opodál připravenou motorku a vydejte se nahoru k jeřábu. Naberte ramenem jeřábu postupně připravené tělo a kolo a přesuňte je na korbu auta, stojícího vpravo vedle jeřábu. Až se vám to podaří, nasedněte do auta a vraťte se ke vstupu do lomu.

ŠKOLY

Neděste se, obtížnost misí ve všech čtyřech školách je na průměru, zřejmě by nikdo neměl mít žádný velký problém. Samozřejmě je tu pár tvrdších oříšků, ale žádná frustrace. Více v pohodě budou jistě hráči, kteří mají odehraných pár tuhých závodních her než ti, kteří přicházejí do San Andreas se zkušenostmi pouze z akčních her.

San Fierro - Driving School
(jižně od CJ garáže)
The 360 (obtížnost 1/10)
The 180 (obtížnost 2/10)



Whip and Terminate (obtížnost 2/10)
Pop and Control (obtížnost 3/10)
Burn and Lap (obtížnost 3/10)
Cone Coil (obtížnost 3/10)
The 90 (obtížnost 7/10)
Wheelie weave (obtížnost 4/10)
Spin and Go (obtížnost 5/10)
P.I.T. Maneuver (obtížnost 7/10)
Alley Oop (obtížnost 5/10)
City Slicking (obtížnost 8/10)

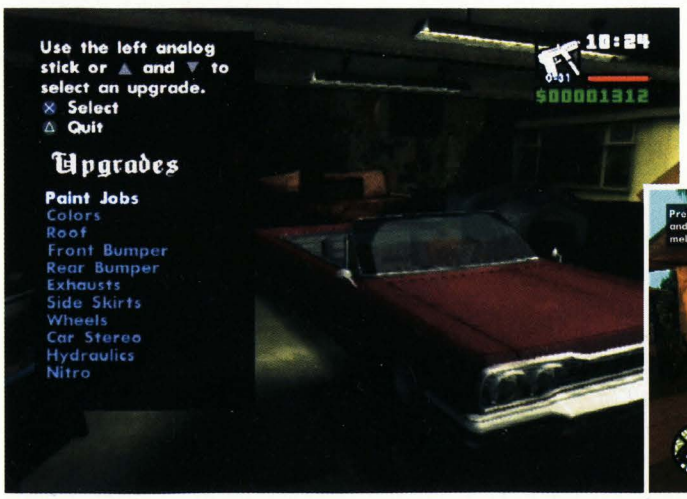
Desert - Flying School
(Airstrip)
Takeoff (obtížnost 1/10)
Land Plane (obtížnost 3/10)
Circle Airstrip (obtížnost 7/10)
Circle Airstrip and Land (obtížnost 8/10)
Takeoff Helicopter (obtížnost 3/10)
Land Helicopter (obtížnost 3/10)
Destroy Targets (obtížnost 7/10)
Loop-The-Loop (obtížnost 4/10)
Barrel Roll (obtížnost 3/10)
Parachute Onto Target (obtížnost 4/10)
(Pozn.: Po získání letecké licence máte automaticky volný vstup na všechna letiště.)

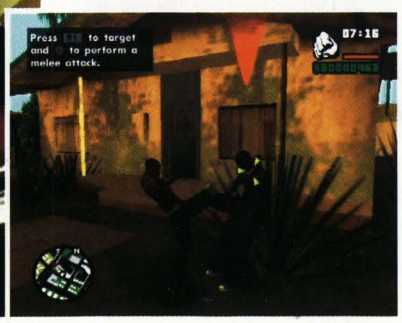
Desert - Boat School
(Bayside Marina)
Basic Seamanship (obtížnost 1/10)
Plot a course (obtížnost 2/10)
Fresh Slalom (obtížnost 2/10)
Flying Fish (obtížnost 2/10)
Land, Sea and Air (obtížnost 2/10)

Las Venturas - Bike School
(jižně od Dirtring Stadium)
The 360 (obtížnost 1/10)
The 180 (obtížnost 1/10)
The Wheelie (obtížnost 2/10)
Jump and Stop (obtížnost 1/10)
The Stoppie (obtížnost 3/10)
Jump and Stoppie (obtížnost 6/10)

Triathlon
Až budete mít plnou kondici, výrazně vylepšené plavání a jízdu na kole, můžete si vydělat nějaký ten peníz (10 000) v triatlonu. Start je na Santa Maria Beach zcela vpravo na pláži, vždy o víkendu (je trochu problém ve hře zjistit, který je den v týdnu - jednou z cest je mrknout se na seznamy na tabuli v Import/Export v San Fierru). Závod se skládá z plavání, jízdy na kole a běhu a není příliš obtížný. Už během jízdy na kole byste se měli proti těm čajíčkům dostat bez problémů do čela a v běhu jen kontrolovat situaci za vámi (R3).

Import/Export Crane
Ukradené vehikly vozíte na ukotvenou loď v San Fierru. Můžete s každým z nich vyjet po schodech a zaparkovat na označeném místě, ale často tak cennou dodávku poškodíte (v několika málo případech se dokonce na schody nevejdete) a dostanete za poničený vůz menší odměnu. Jistější je tedy použít jeřáb: zaparkujte vozidlo pod lodí a ramenem jeřábu přeneste na palubu.



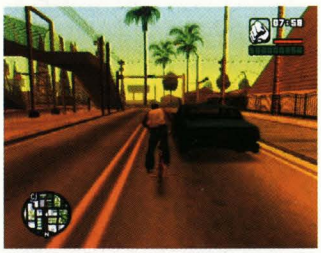


V seznamech jsou uvedena místa, kde můžete vozidlo najít, jinak ho samozřejmě můžete odchytit na různých místech San Andreas. V některých případech konkrétní místo není, pak uvádím alespoň oblast, kde se častěji vyskytuje. V některých případech je vozidlo odemčeno jen v určitou dobu nebo se na místě vyskytuje jen v určitou dobu.

Seznam 1

Patriot - najdete ho v Easter Bay Chemicals
Sanchez - Angel Pine save point
Stretch - kdekoliv po San Fierru,

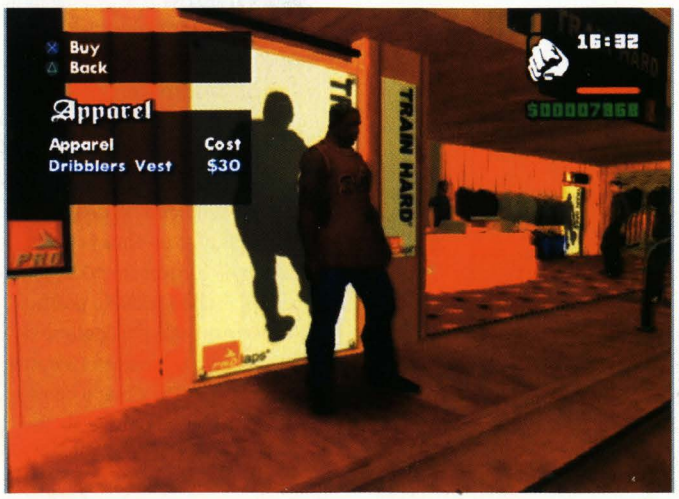
často u hotelů (limuzína)
Feltzer - Roadside motel v západní části Los Santos
Remington - Unity Station
Buffalo - u Catalliniy boudy



Sentinel - Vinewood
Infernus - půl bloku západně od bydliště Katie
Camper - parkuje u restaurace blízko bydliště Katie (odemčen před polednem, jinak zamčen)
Admiral - parkoviště v Los Santos, dva bloky západně od Roboi Mart

Seznam 2

Slamvan - za Nude XXX shop západně od pilotního vstupu do Los Santos Airport
Blista Compact - nejčastě ji v San Fierru, na cestě k Easter Bay Chemicals
Stafford - na hotelovém parkovišti Vank Hoff v Queens
Sabre - na protějším parkovišti před Zero shopem
FCR-900 - Vank Hoff hotel, na hotelovém parkovišti po splnění mise Valet Parking, ale dá se zastihnout prakticky všude po San Fierru
Cheetah - rohový dům u Prickle Pine safe house
Rancher - vůz rančerů a honáků, jezdí jich kvanta mimo město
Stallion - parkuje téměř všude, především v Chinatown



Tanker - zastihnete ho na větších komunikacích v San Fierru, zkuste i Angel Pine
Comet - Avispa Country Club, parkoviště, kolem poledne

Seznam 3

Blade - prakticky všude, ale kdybyste neměli štěstí, je na parkovišti Cesarova paláce v Los Santos
Freeway - Hippy Shoppy store
Mesa - po dokončení Chilad Challenge u cíle
ZR-350 - The Clown Pocket, parkoviště
Euros - Camel-Toe casino (17.30)
Banshee - opravdu na mnoha parkovištích
Super GT - parkuje u Driving School v san Fierru
Journey - severní strana El Quebrados
Huntley - Prickle Pine safe house (15.00)
BF Injection - na pláži u Angel Pine

Girlfriend

Během hry se CJ seznámí se šesti přítelkyněmi a jak už to má správný chlap v povaze, chodí na konci se všemi šesti najednou - proč opouštět jednu květinku pro druhou? Nicméně, nic vás nenutí se všem dívkám skutečně věnovat, dokonce vás ani nic nenutí (jak už jsme si v sériích GTA zvykli) se s nimi vůbec seznamovat. Na druhou stranu plynou ze spojení s těmito krásnými dívkami různé výhodičky, tak proč ne. Pouze v jednom případě je vztah s dívkou důležitý i z hlediska postupu ve hře - pokud chcete vykrást casino Caligula v Las Venturas, musíte sbalit Millie a okouzlit ji tak, aby vám dala klíče od svého domku.

VYCHYTÁVKY KOLEM DÍVEK

Food Date

Jedna z nejjednodušších cest, jak si vylepšit postavení u své přítelkyně, je vzít ji na dobrou snídani, oběd nebo večeři. Stojí vás to jen trochu peněz a často také pár kilogramů navíc, které pak musíte shodit kondičním během nebo v tělocvičně (vlastně nemusíte, když nechcete). Jediný problém je v tom, že dívky jsou trochu vybíravé, každé se líbí jiný typ podniku, takže občas dostanete talířem do hlavy, než najdete to pravé ořechové.

Dancing Date

Pokud se chce vaše přítelkyně vydat na taneček, může to být pro někoho tvrdší oříšek. Na parketu musíte mačkat tlačítka na ovladači v přesném rytmu a tak, jak se objevují na obrazovce. Aby byla vaše holka spokojená, musíte dosáhnout minimálně 4000 bodů, v opačném případě vám to dá sežrat a lišta vašeho vztahu poněkud poklesne.

Driving Date

Ani na vyjížďce to nebudete mít vždy snadné. Ještě tak nejlepší je, když se dívce líbí rychlá jízda (Denise), to zvládne asi každý, horší to je například s Katie, která chce, abyste jeli pomalu, ale ne zas tak pomalu :-). Jak vás při jízdě buzeruje, to už je na přesdržku...

Sex

Po určitém naplnění lišty vašeho vztahu vás konečně přítelkyně pozve „na kafe". Sex můžete přijmout, ale i odmítnout - v případě odmítnutí vám nehrozí žádné sankce :-).

Dárky

Svým přítelkyním můžete, ale nemusíte, přinést čas od času nějaký

dárek. Může to být buď květina nebo robertek. Za květinu i za dildo vám přibude na liště 1 procento. Květinu lze nalézt na mnoha místech San Andreas (v Los Santos například u benzínové pumpy), s dildem je to horší, musíte ho ukrást na policejní stanici, takže budete kvůli „robertkovi" cedit krev... Další robertek je ještě u Millie v baráku, ale tam se dostanete až ke konci hry. Další procento získáte po vášnivém polibku, ale s tím počkejte, na prvních schůzkách budete většinou odmítnuti a jedno procento ztratíte.

Denise

Vaše první přítelkyně, kterou v misi Burning Desire zachráníte z hořícího domu. Bydlí nedaleko vašeho prvního save pointu, takže se můžete brzy vydat na první návštěvu. Pokud je dívka doma, je před vchodem červený vstupní kruh. Denise bývá k dispozici většinou mezi šestnáctou hodinou a šestou hodinou ranní.

Foot Date - nejlépe je vzít Denise do baru několik bloků od jejího bydlíčku, ale spokojí se i s rychlým občerstvením.

Dancing Date - musíte se vydat do jediného dance clubu v Los Santos, je označen na mapě.

Driving Date - Denise miluje rychlou jízdu v okolí svého domu, takže ji naložte a jeďte tam a zpátky, smykujte s ruční brzdou a za chvíli bude v nebi...

Sex - Denise vás pozve na kafíčko, až se lišta naplní ze 40 %.

Odměny - v 50 % získáte klíčky od jejího krásného vozítka (zelený Hustler), po naplnění lišky na 100 % Pimp Suit.

Michelle

Michelle pracuje jako automechanička v San Fierru. Potkáte ji v driving school v místnosti s TV. Bydlí na severu San Fierra, kde má také dílnu. Odmítne vás, pokud nebudete mít při seznámení alespoň 50 % fat (tloušťky), takže se koukejte naprat burgrů, ať přiberete. Po seznámení to můžete hned shodit, později už vás kvůli tloušťce nebude otravovat :-). Pozn.: chcete-li zažít hezkou chvilku, přecpěte se hamburgry - když si dáte zhruba tak osmou porci v řadě za sebou, CJ se parádně pozvrací...

Foot Date - Michelle miluje bary.

Dancing Date - zajeďte do jediného dancing clubu v San Fierru.

Special Date - Michelle k smrti ráda řídí, takže občas vás odtlačí od volantu a můžete sledovat na pěkně sestříhaných záběrech, jak si vede v ulicích San Fierra (upřímně řečeno, nic moc :-).

Sex - kafíčko dostanete po 40 % na liště.

Odměny - od počátku vztahu můžete používat její Pay n Spray zdarma (plus opravy), v 50 % dostanete klíčky od Monster Trucku, ve 100 % závodní obleček (Racing Suit).

Helena

Helena je právnička, milující zbraně, potkáte ji nejspíš na střeše Ammunation v Blueberry. Nemá ráda tlusťochy a supersvalovce. Žije na farmě ve Flint County, bývá doma kolem půlnoci, po ránu nebo odpoledne po 14.00, ale není to spolehlivé, často ji nezastihnete i v těchto časech. A vzhledem k tomu, že bydlí trochu stranou, bývá to dost otrava ji neustále shánět. Využijte cesty kolem nebo přeletu helikoptérou a mrkněte se, jestli náhodou není doma, speciálně za ní nejezděte, zbytečně se vytočíte nad ztrátou času...

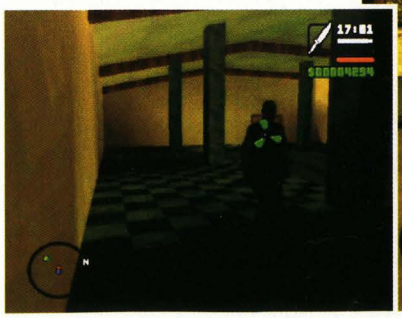
Food Date - má ráda restauraci v Rodeu.

Dancing Date - můžete do San Fierra nebo Los Santos, tam je to o něco blíž.

Driving Date - miluje okolí své farmy a vyžaduje klidnou, vyrovnanou jízdu.

Sex - bude to chvilku trvat, pozve vás dál až v 70 %.

Odměny - od začátku máte k dispozici její zbraně (v kůlně u domku), v 50 % dostanete klíčky od jejího Bandity a ve 100 % vás jistě potěší zemědělský obleček...



Katie

Katie je sestřička v nemocnici a můžete ji potkat například v parku poblíž Driving School nebo na severu u Avispa Country Club. Abyste se jí zalíbili, měli byste mít nějaké ty svaly a vyšší sex appeal. Bydlí na severu, blízko mostu. Doma bývá různě, znáte to - nemocniční směny...

Food Date - miluje snídaně, zavezte ji do blízké restaurace (doprava dolů k moři za jejím domem).

Dancing Date - nemáte jinou možnost, než ji vzít do dance clubu v San Fierru.

Driving Date - musíte jet tak akorát, ani rychle, ani pomalu a nebourat, než zjistíte, jak to vlastně chce, párkrát vám dá košem :-).

Sex - pozve vás na kávu v 50 %.

Odměny - od chvíle, kdy se stanete Katieným přítelem, zůstanou vám všechny zbraně i v případě, že jste se zabili, v 50 % dostanete klíčky od jejího bílého Romera a ve 100 % zdravotnickou uniformu.

Barbara

Policajtka, kterou potkáte v El Quebrados na parkovišti u policejní stanice. Nemá na vás žádné zvláštní nároky a můžete ji navštěvovat mezi 16.00 a 6.00.

Food Date - berte ji do lepších restaurací, jinak bude vzteklá.

Dancing Date - musíte vyrazit na docela dlouhou štreku do Las Venturas nebo San Fierra.

Driving Date - miluje velmi pomalou jízdu, fuj.

Sex - pozve vás na partičku sexu v 60 %.

Odměny - jakmile se stanete jejím přítelem, zůstanou vám všechny zbraně i po zatčení, v 50 % vám předá klíčky od Rangera a ve 100 % získáte policajtskou uniformu, ta se může hodit, ne?

Millie

Získáte ji jako přítelkyni automaticky po misi Key To Her Heart. Máte extra motivaci se s Millie sblížit, protože poté, co dostanete klíčky od jejího domku, můžete uvnitř sebrat keycard, potřebný pro vyloupení casina. Bývá doma mezi 12.00 a 22.00, doporučuji si zakoupit nedaleko položený save point a jezdit k ní autem po kolejích a zpět.

Food Date - miluje restaurace a budete to mít do té nejbližší pěkný kus cesty...

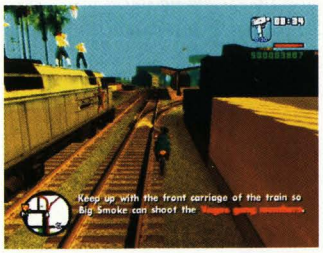
Dancing Date - berte ji do Camel Toe dance club v Las Venturas.

Driving Date - má ráda průměrnou rychlost v sousedství svého domku.

Sex - v pimp suit kdykoli, v „civilu" po 40 %.

Odměny - kolem 35 % dostanete klíč od jejího domku (zatelefonuje vám to), v 50 % klíče od jejího auta a ve 100 % pěkný obleček :-).

Milan Jablonský



Metal Gear Solid 3: Snake Eater

INFO

■ **VYDAVATEL:** Konami ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** In-house ■ **RECENZE:** PLAY 7 - 92 %

Nový Snake má pár chybek, ale ani tak nikdo nedokáže posouvat tenhle žánr jako Hideo Kojima se svým týmem.

Trocha plížení v džungli a špetka kradmého zabíjení vás dostane téměř z každé šlamastyky...

Ve hře *Metal Gear Solid 3* máte na výběr z celkem pěti obtížností. Na první dvě obtížnosti je hra velmi jednoduchá a od hry na jednu z vyšších obtížností se liší mimo jiné také menším počtem protivníků. Náš návod odpovídá obtížnosti Normal, kterou vám vřele doporučujeme, protože její hratelnost je velmi dobře vyvážená. Vyšší obtížnosti se od ní odlišují hlavně větším dohledem a lepším sluchem nepřátelských vojáků.

1. VIRTUOUS MISSION

1.1 Dremuchij South

Po přistání se můžete v klidu seznámit s ovládáním hry. V první úrovni totiž nenarazíte na žádné protivníky. Až si po chvilce seznamování s hrou vyslechnete úvodní rádiový rozhovor, tak pokračujte ke stromu, na kterém visí váš batoh (najdete ho severně od místa vašeho přistání). Vedou k němu 2 cesty, takže si můžete vybrat. Buď můžete proběhnout úzkým kaňonem na východním konci mýtinky (cestou najdete balíček s lékárničkou), nebo se můžete proplížit pod kládou v její severozápadní části. Strom s batohem určitě nepřehlédnete, protože je celý porostlý liánami (ty jsou velmi důležité, protože znamenají, že můžete na strom vylézt). Vylezte na strom a po jediné větvi dojděte až k visícímu batohu. Seberte ho a pak pokračujte dál směrem na sever.

1.2 Dremuchij Swampland

Úzkým kaňonem doběhněte až k bažině, kolem které se pohybuje několik aligátorů. Pokud je nechcete zabít (z každého zabitého aligátora získáte tři velmi výživné Indian Gavial), tak se jim zeširoka vyhněte. Naštěstí jsou velmi pomalí, takže je můžete snadno oběhnout (dejte si pozor hlavně na aligátory, kteří jsou schovaní ve vysoké trávě). Bažinou musíte co nejrychleji dojít k nejbližšímu kusu pevné půdy, protože se budete pomalu propadat. V jejím okolí ale najdete pár užitečných předmětů, takže vám doporučujeme celou oblast pečlivě prohledat (najdete granáty, tlumiče pro vaší pistoli a repelent). Také můžete sestřelit vosí hnízdo, které najdete na malém ostrůvku (je překvapivě výživné). Až budete připraveni pokračovat v cestě, tak doběhněte na severní konec mapy.

1.3 Dremuchij North

V této úrovni se poprvé ve hře dostáváte do kontaktu s protivníky. Musíte se tedy začít zajímat o kamufláž, která je v džungli velmi důležitá. V pravém horním rohu vidíte číselné vyjádření vaší nápadnosti. Čím je toto číslo větší, tím lépe pro vás. Svou nápadnost můžete kromě tiché chůze ovlivnit hlavně tím, že se převléknete do jiné uniformy, nebo si natřete obličej jinou kombinací barev. Obojí najdete v základním menu pod položkou Camouflage. Doporučujeme vám použít uniformu Tiger Stripe, ve které budete ve vysoké trávě téměř neviditelní. Musíte si v ní ale dávat pozor na části úrovně, ve kterých přebíháte po holé zemi.

Po zvolení vhodného oblečení pokračujte hned na začátku úrovně směrem doprava. Úzkým kaňonem doběhněte na zarostlou mýtinku, kde kromě dvou hadů (když si dřepnete, tak je můžete zabít nožem) najdete také pušku Dragunov. Jde o odstřelovačku, která se vám bude hodit. Vraťte se zpět na začátek úrovně a uspávací pistolí zneškodněte vojáka, který by zde měl hlídkovat (čím blíže bude zásah hlavě, tím rychleji voják upadne do bezvědomí). Pak postupujte směrem na sever a na první odbočce zahněte doprava.

Doběhněte až na rozlehlou louku (vysoká tráva vám zde poslouží jako ideální krytí), v jejímž jihovýchodním rohu najdete dutý strom s náboji do pistole. Pomocí ní zneškodněte hlídkující vojáky a v severovýchodním rohu louky pak najděte dutý kmen stromu, ve kterém leží brýle s termálním viděním. Seberte je a porozhlédněte se po úzkém kaňonu, který začíná na severním konci louky. Pak proběhnete kaňonem do další úrovně.

1.4 Dolinovodno

Dostáváte se k dlouhému provazovému mostu. Nejprve budete muset zlikvidovat vojáka, který hlídkuje před mostem. Buď použijte uspávací pistoli přímo na vojáka, nebo střelte do vosího hnízda, které je zavěšeno na jednom ze stromů. Pak se doplazte do vysoké trávy, která roste u mostu. Pomocí uspávací pistole zneškodněte přímo z trávy vojáka hlídkujícího na bližší části mostu a potom vběhněte opatrně na most. Běžte pomalu a prostředkem mostu, protože když se pohybujete u okraje, tak vám hrozí pád do soutěsky pod vámi.

Zlikvidujte i druhého vojáka hlídkujícího na mostě (také se můžete zavěsit na okraj mostu a ručkováním se dostanete až na konec mostu) a za mostem se opět schovejte v trávě. Těsně před koncem úrovně totiž hlídkuje poslední voják. Až ho zneškodníte, doběhněte na stezku, kterou najdete u skály nalevo za mostem. Po stezce doběhněte až na okraj soutěsky a po úzké skalní římse se dojděte do malé jeskyně (po římse se pohybujte přitisknutí ke skále). V jeskyni najdete kromě munice do uspávací pistole také útočnou pušku XM16E1 a Pentazemin. Pak pokračujte dál směrem na sever.

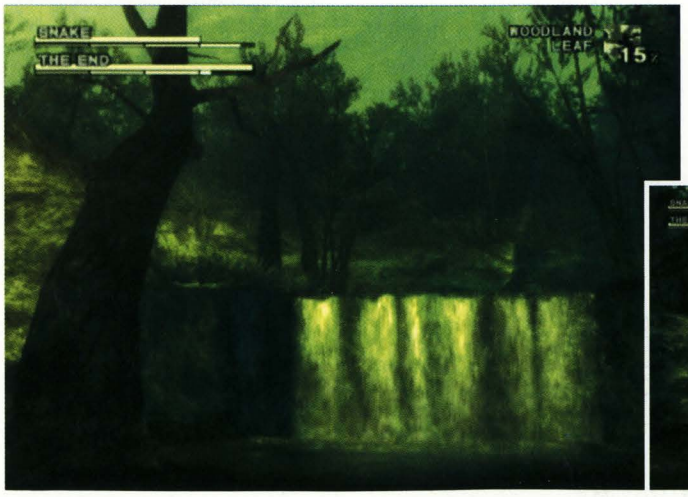
1.5 Rassvet

Dostáváte se ke staré továrně, ve které je držen Sokolov. Nejprve vám doporučujeme využít vysokou trávu, která roste podél cesty. Z ní totiž můžete pohodlně zneškodnit dva vojáky, kteří hlídkují v okolí jihozápadního rohu továrny. Pak už je další postup jen na vás. První možností je opatrně vejít do továrny. V jejím jihozápadním rohu totiž najdete za několika bednami brokovnici M37. Pokud byste potom vyběhli po rezavých schodech na malou plošinku, tak na ní najdete munici a tlumič pro svou útočnou pušku. Pohyb po továrně je ale velmi nebezpečný a s největší pravděpodobností se nevyhnete nepříjemné přestřelce. Proto vám doporučujeme spíše druhou možnost.

Pohyb mimo továrnu je totiž mnohem bezpečnější. Vysokou trávou se podél továrny doplazte až k jejímu jihovýchodnímu rohu. Pak pokračujte na sever a zneškodněte vojáka hlídkujícího u severovýchodního rohu továrny. Po žebříku na rohu budovy vylezte na střechu, ze které máte výborný výhled na jinak dost nepřehlednou továrnu. Uspávací pistolí se pokuste ze střechy zneškodnit vojáky, kteří hlídkují kolem místnosti, v níž je držen Sokolov (jeho pozice je na mapě označena křížkem). Pokud je kolem klid, tak seskočte dolů a malým skladištěm proběhněte k cele v severovýchodním rohu továrny. Dveře cely se vám ale otevřou jen v případě, že není aktivní poplach. Po dlouhé animaci doběhněte na jižní konec mapy.

1.6 Dolinovodno Riverbank

Doběhněte k Sokolovovi, který na vás čeká před provazovým mostem. Následuje velmi dlouhá animace, ve které se vše pěkně zamotá. The Boss vás shodí z mostu a vaším dalším úkolem bude ošetřit si všech 5 vážných zranění, která vám pád způsobil. V základním menu zvolte novou položku Cure a levým analogem si projeďte všechna zranění. Zjistíte, že Snake má 2 zlomené kosti a 3 řezné rány. Na zlomeniny použijte Splint a Bandage. U řezných ran je to o něco složitější. Použijte na ně Disinfectant, Styptic, Suture Kit a Bandage. Po ošetření všech zranění si vychutnejte dlouhou animaci, která vás uvede do hlavní části hry.



OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog** » Pohyb
- **Pravý analog** - Natočení kamery
- **Křížek** » Změna postoje/kotoul
- **Kolečko** » Chvaty CQC/úder pěstí/chycení protivníka pod krkem
- **Čtvereček** » Střelba
- **Trojúhelník** » Interakce s okolím
- **R1** » Pohled z vlastních očí
- **R2** » Rychlý výběr zbraně/úkroky při pohledu z vlastních očí/plížení podél stěny doprava
- **L1** » Použití mířidel při pohledu z vlastních očí
- **L2** » Rychlý výběr aktivního předmětu/plížení podél stěny doleva
- **Směrové šipky** » Tichý pohyb

2. OPERATION SNAKE EATER

2.1 Dremuchij

Začínáte v úrovni **Dremuchij East**. Všimněte si, že pro druhý výsadek jste byli vybaveni novou základní zbraní. Jde o pistoli M1911A1, která nepoužívá uspávací šipky, ale ostrou munici. Bohužel si jí moc neužijete. V první úrovni by mělo být vaším cílem najít a zabít co nejvíce hadů (sledujte pohybující se trávu). V budoucnosti se vám totiž budou hodit jako potrava. Až prozkoumáte celou úroveň, tak doběhněte na její západní konec.

Dostáváte se do úrovně **Dremuchij North**, kterou už jste jednou navštívili. Sice přijdete z východu, ale po chvilku se dostanete na starou známou cestu. Na ní vás čeká krátká animace, ve které vás The Boss připraví o vaší pistoli. Po animaci rychle zaběhněte do vysoké trávy a lehněte si. K hořícímu letounu totiž přiběhne dvojice vojáků, které přilákala střelba. Až doběhnou k letounu, tak za jejich zády proklouzněte do kaňonu vedoucího na sever. Nepřestávejte se plížit, protože jste téměř bezbranní (pokud by

Tipy

- ✗ **Pokud zneškodníte libovolného protivníka, tak ho kousek popotáhněte (pokud nemáte v ruce žádnou zbraň, tak nad jeho ležícím tělem zmáčkněte čtvereček). Až ho budete pokládat na zem, tak z něj vypadne náhodně vybraný předmět (často jde o munici nebo lékařské potřeby).**
- ✗ **Při použití střelné zbraně miřte na hlavu. Pokud jí zasáhnete, tak zabijete libovolného protivníka jediným zásahem. Platí to i pro uspávací náboje, které při zásahu do hlavy účinkují okamžitě.**
- ✗ **Když vaši protivníci spustí poplach, máte 2 možnosti. Buď postřílíte všechny vojáky včetně přivolaných posil, nebo se někam schováte a počkáte, až bude poplach odvolán a přivolané posily opět opustí úroveň.**
- ✗ **Před každým útokem si zjistěte, který z vojáků má u sebe vysílačku (to poznáte podle světélka, které má voják na levém popruhu). Vojáka s vysílačkou pak zlikvidujte jako prvního (v některých úrovních má vysílačku několik vojáků). Jen protivník vybavený vysílačkou totiž může přivolat posily, které vám dovedou pěkně znepříjemnit život.**

vás uštknul had, tak použijte v menu Cure protijed). Vaším cílem je severní konec úrovně.

2.2 Dolinovodno

Most pro vás bude beze zbraně větším oříškem než při první návštěvě. Naštěstí je zde stále dostatek vysoké trávy, ze které můžete začít pozorovat pohyb stráží. Na bližší polovině mostu by měl hlídkovat voják s vysílačkou, který bude vaším primárním cílem. Pokuste se ho zezadu podříznout nebo omráčit. Až se ho zbavíte, tak se nemusíte obávat žádných posil. Pokuste se zneškodnit zbývající vojáky a pak přejděte po skalní římse do staré známé jeskyně pod mostem. Kromě lékárničky zde najdete ještě kouřové granáty a první nové maskáče (Raindrop). Dál pokračujte stejně jako minule směrem na sever.

2.3 Rassvet

Ve staré továrně by na vás měl čekat agent s krycím jménem Adam. Před setkáním vám ale doporučujeme prohledat továrnu i její okolí. Důležitá je plošinka v jihozápadním rohu továrny. Najdete na ní totiž velmi praktickou útočnou pušku AK-47. Dalším důležitým předmětem je lepenková krabice, kterou najdete na hromadě beden západně od místnosti, v níž byl držen Sokolov. Pokud chcete, tak se můžete porozhlédnout po dalších předmětech. Až budete chtít pokračovat v ději hry, tak vejděte do již zmiňované místnosti. Ve skříni najdete brýle pro termální vidění. Až budete vycházet z místnosti, tak se spustí další dějová animace.

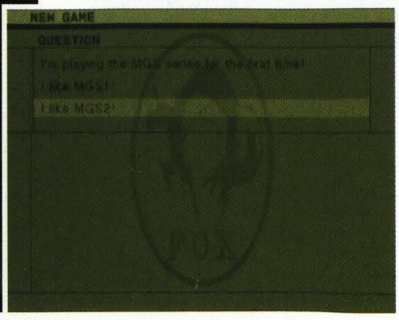
Po animaci stojíte v místnosti, do které za chvilku vtrhne několik vojáků ze speciální jednotky Ocelot. Máte několik možností, jak se vyhnout přímé konfrontaci. První možností je použít lepenkovou krabici (pokud se nehýbete, tak vás v ní protivníci neodhalí). Druhou možností je lehnout si pod postel. Asi nejvhodnějším řešením je ale použití poklopu, kterým utekla Eva. Šachtou pod podlahou se dostanete ven, kde se můžete schovat do vysoké trávy. Pak můžete začít likvidovat jednoho protivníka po druhém.

V levém dolním rohu obrazovky můžete sledovat, kolik protivníků vám ještě zbývá. Vaším cílem je totiž zlikvidovat všechny protivníky, což nebude nic jednoduchého. Je jen na vás, jakou metodu zvolíte. Můžete je buď postřílet, nebo uspat (během animace vám Eva předala pistoli s uspávacími šipkami). Každopádně nejprve byste se měli zbavit protivníků hlídkujících kolem továrny a vojáka na střeše (ten má ze střechy výborný výhled, takže by měl být jedním z vašich prvních cílů). Pak můžete postupně postřílet vojáky, kteří hlídkují v prostoru továrny. Po zneškodnění všech protivníků shlédnete animaci, po které můžete úroveň opustit otevřenou bránou na severovýchod od továrny.

2.4 Chyornyj Prud

Doběhněte až k velkému jezeru, které je plné aligátorů. Pokud si před plaváním chcete doplnit zásoby hadů, tak se porozhlédněte po jižním břehu. Také můžete ulovit pár aligátorů, ze kterých získáte slušnou porci chutného masa. Jste li připraveni na plavání (musíte mít dostatečné množství energie), tak doběhněte na západní konec břehu. Plavte podél skály vlevo a za chvilku uvidíte několik klád. Potopte se a proplavte pod nimi. Pak doplavte ke břehu a doběhněte až ke stromu, který je porostlý liánami. Pokud máte dost energie, tak vylezte po liánách až na větev, ke které je uvázáno lano.

Po lanu přeručkujte ke stromu, ke kterému je přivázáno další lano. Pusťte se přímo nad ním a rychle se chyťte druhého lana. Nyní můžete přeručkovat až nad malý kopec, na kterém najdete masku krokodýla. Jde o velmi praktické maskování, které se vám může hodit. Seskočte do vody a pokračujte až na východní konec severního břehu. Ve vodě kousek od břehu najdete nové maskáče (Ga-Ko). Pak pokračujte směrem na sever a pozorně sledujte cestu. Mezi stromy je totiž nataženo lano, které spouští kládu s ostny. Buď ho podlezte, nebo zatáhněte za lano na jeho levém konci a kláda se neškodně zhoupne kolem vás. Pokračujte na severní konec mapy.



2.5 Bolshaya Past South

Kaňonem dojděte až k elektrickému plotu. Na jeho východním konci vidíte malou proláklinu, kterou můžete plot podlézt. Za plotem vám doporučujeme aktivovat brýle s termálním viděním. Mezi porostem je totiž ukryto několik min, které by vás mohly nepříjemně překvapit. Podél druhého plotu doběhněte až na jeho západní konec. Cestou si ale dávejte pozor na psy a vojáky, kteří hlídkují za plotem. Až doběhnete ke skále na konci plotu, tak vylezte po liánách na strom, jehož větev sahá až za plot.

Použijte libovolnou zbraň s tlumičem a zastřelte psa, který by se měl pohybovat kousek od stromu. Teprve po jeho likvidaci seskočte dolů. Postupujte směrem na východ a cestou k malé bažině zlikvidujte hlídkujícího vojáka. Mezi bažinami pak proběhněte ke skále, na kterou můžete vylézt. Po skalní římse pak přejděte na druhou stranu bažiny. Seberte nové maskáče (Splitter) a pokračujte směrem na západ. Zneškodněte vojáky stojící u průchodu plotem a za průchodem vlevo najdete dutý strom, ve kterém jsou schované další maskáče (Choco Chip). Pak pokračujte na severovýchodní nebo severozápadní konec mapy. Obě cesty vedou do stejné úrovně.

2.6 Bolshaya Past Base

Před vámi je malá sovětská základna. Doporučujeme vám přiblížit se k ní ze severozápadu. Pak běžte podél stěny až k jihozápadnímu rohu budovy a zneškodněte vojáka stojícího před vchodem. Po žebříku vedle dveří vylezte na střechu a až seberete nové maskáče (Water), tak se roz-

hlédněte kolem. Na sever od budovy vidíte malou chatrč, ve které najdete nějaké potraviny. V další budově v severovýchodním rohu úrovně najdete užitečné lékařské pomůcky. Nyní ale zpět k hlavní budově.

Seskočte ke vchodu a budovou proběhněte do východní místnosti. Zde najdete pod postelí uspávací střely a pod oknem tlumič pro pistoli M1911. Oknem se podívejte ven a pokud kolem vrtulníku neprochází hlídkující voják, tak otevřete dveře a pokračujte směrem na sever. Pokud chcete, tak navštivte chatrč s potravinami. Pak zneškodněte vojáka na severovýchod od chatrče a pokračujte do budovy s lékařským vybavením. Nakonec proběhněte kaňonem na severním konci mapy do další úrovně.

2.7 Bolshaya Past Crevice

U hluboké skalní průrvy vás čeká souboj s Ocelotem. Schovejte se za velkou skálu a rozhlédněte se kolem. Hned ze začátku vám doporučujeme použít nůž a zlikvidovat jedovaté hady, kteří by vám později mohli nadělat zbytečné starosti. Teprve pak můžete začít bojovat. Je na vás, jakou zvolíte taktiku. Zpočátku si můžete třeba lehnout do vysoké trávy a zkusit přímou přestřelku. Ocelot bude ale čím dál tím přesnější a přestane se před vámi zbytečně vystavovat (zpočátku se často schovává za skálou nebo stromy a je mu vidět část těla).

V pozdějších fázích souboje dokonce začne využívat odrazu kulek (nesmíte zůstat stát, jinak vás zasáhne i za skálou nebo stromem), takže se musíte jeho střelbě vyhnout ladnými kotouly. Útočte na něj hlavně při nabíjení, kdy je zcela bezbranný (pokud si nabíjí revolvery blízko průrvy, tak mu hoďte pod nohy granát). Další možností, jak na Ocelota úspěšně zaútočit, je schovat se mu za strom a v nestřežené chvíli na něj vylézt. Pokud na vás Ocelot nevidí, tak ho střelbou ze stromu překvapíte (když vás nevidí, tak se mu pokuste zamířit na hlavu, protože mu tak uberete větší část zdraví). Během souboje také nezapomeňte posbírat munici, kterou najdete za stromem vpravo.

2.8 Chyornaya Peschera Cave Branch

Po souboji spadnete do temné jeskyně. Nouzovým řešením situace je použití doutníku, který ozáří vaše bezprostřední okolí. Díky němu byste měli najít chodbu, která začíná na východním konci jeskyně. Chodbou doběhněte do druhé jeskyně, ze které musíte dál pokračovat západní chodbou. Tou dojdete až do jeskyně se dvěma vodopády. Přímo mezi nimi začíná krátká slepá chodba, na jejímž konci najdete pochodeň. Vyndejte si ji z batohu a hned ji zapalte. Světelný efekt by se dal přirovnat k silnějšímu doutníku.

Dál pokračujte chodbou směřující na severozápad. Dojděte až do jeskyně, ve které nesmíte spadnout z římsy dolů. Skrčte se a nízkou chodbou směřující na severovýchod se propližte do další jeskyně. Pokračujte dál na východ a dostanete se až do jeskyně s kruhovým otvorem. Na jeho jižní straně najdete brýle pro noční vidění, které vám konečně umožní pořádně se rozhlédnout kolem. Pokud chcete, tak si můžete proběhnout všechny chodby v úrovni. Najdete v nich nějakou tu munici a baterie (ty se při použití brýlí pro noční vidění docela hodí). Až budete chtít pokračovat dál, tak doběhněte do druhé nejjižnější jeskyně. Na jejím severním konci začíná nízká chodba, kterou se dostanete nad vodopád. Pokračujte směrem na sever a doběhněte až do další úrovně.

2.9 Chyornaya Peschera Cave

V chodbě vedoucí k podzemnímu jezeru zahněte nejprve do boční chodby vpravo. Na jejím konci totiž najdete brokovnici M37. Pak pokračujte k jezeru, u kterého vás čeká souboj s The Pain. Jeho hlavní zbraní jsou sršni, které dokáže využívat několika způsoby. Většině útoků se vyhnete tím, že skočíte do vody a potopíte se (potopení volte hlavně při útoku sršňů, jejichž dráha letu je zvýrazněná červenou barvou). Jsou zde ale dvě výjimky, při kterých vám samotné potopení nepomůže. Tou první je útok nazvaný Tommy Gun. Při něm se schovejte za jeden z malých ostrůvků. Druhou výjimkou jsou granáty, před kterými budete muset jednoduše odplavat.

Ještě než se budeme věnovat útoku, musíme vám udělit poslední radu ohledně vaší obrany. Použijte maskáče Water, díky kterým budete pod vodou prakticky neviditelní. A nyní tedy pár rad ohledně střelby. Doporučujeme vám útočit rovnou z vody (použijte AK-47 nebo M1911). Jednoduše čekejte pod hladinou a sledujte svého protivníka. Pokud není obklopený rojem sršňů (ti mu zaručují dočasnou nezranitelnost), tak se vynořte a pokuste se ho opakovaně zasáhnout do hlavy. Když je obalen sršni, tak můžete použít kouřový granát, který sršně zažene (pak použijte při míření brýle s termálním viděním).

Pokud budete trpěliví, tak by nemělo jít o těžký souboj. Stačí čekat na chvíle, kdy je The Pain odkrytý a vy do něj můžete nasypat pár nábojů. Pravidelně si doplňujte energii jídlem a při jakémkoliv zranění se rychle ošetřete. Vedle popálenin od granátů (použijte Ointment a Bandage) vás také mohou zranit ti nejzuřivější sršni, kteří jsou označeni jako Bullet Hornet (jejich žihadlo vytáhněte nožem a pak použijte kombinaci Styptic a Disin-

Jídlo

Další důležitou novinkou je jídlo, kterým si můžete doplňovat energii. Vedle tradičních jídel, jako jsou vojenské příděly, budou tvořit hlavní část vašeho jídelníčku nejrůznější zvířata, na která narazíte na každém kroku. Zpočátku půjde převážně o hady, které najdete díky pohybujícím se stéblům trávy (zastavte se a z pohledu vlastních očí sledujte vysokou trávu). V pozdějších fázích hry pak můžete použít brýle s termálním viděním, které spolehlivě odhalí všechna zvířata na poměrně velkou vzdálenost (termální vidění odhalí i ovoce nebo houby).

Jakmile najdete nějaké zvíře, tak se můžete pustit do lovu. Při tom vám jako ideální zbraň poslouží lovecký nůž (výjimkou jsou nebezpečná zvířata jako například aligátor). Většina zvířat je malá, takže si musíte nejprve lehnout a pak švihnout nožem směrem ke zvířeti. Pokud zvíře zasáhnete, tak se na jeho místě objeví balíček s jídlem (stejně to funguje také s houbami nebo s rostlinami), které se po sebrání objeví ve vašem batohu. Při jeho konzumaci si pak všimněte faktu, že má každé zvíře jinou kalorickou hodnotu. Přece byste nečekali, že vám krysa dodá stejné množství energie jako aligátor.

S pojídáním zvířat je ale také spojeno riziko otravy. Vedle pojídání jedovatých zvířat se to týká hlavně zkaženého masa. Pokud totiž máte maso mrtvého zvířete ve svém batohu příliš dlouho, tak se zkazí a po jeho požití začnete mít žaludeční problémy. Zkažené maso vám sice doplní energii, ale potom musíte rychle použít léky na uklidnění žaludku (D-Med). Z tohoto důvodu byste si měli cenit vojenských přídělů a podobných jídel, která se nemohou zkazit.

Energie

Velmi důležitou novinkou je ukazatel energie (najdete ho přímo pod ukazatelem zdraví), na kterém můžete sledovat, kolik vaší herní postavě ještě zbývá sil. Energie je tak důležitá, protože ovlivňuje spoustu herních činností. Těmi nejdůležitějšími jsou plavání a ručkování. Jakmile se totiž potopíte nebo začnete ručkovat, tak se na ukazateli energie objeví modrá čára, která vám naznačí, kolik sil vám ještě pro danou činnost zbývá. Délka modré čáry vždy odpovídá vaší energii, takže čím více máte energie, tím déle můžete například zůstat pod vodou.
Energie ale ovlivňuje také spoustu činností, při kterých se žádná modrá čára na ukazateli neobjeví. Například míření začne být po vyčerpání poloviny energie obtížnější (vaše zbraň se při pohledu z vlastních očí lehce pohybuje a stěžuje vám tak zaměření). Pokud vám zůstane jen necelá čtvrtina energie, tak budou ovlivněny i činnosti jako běh nebo plížení. Proto stále sledujte množství energie a omezte činnosti, které vaší postavu rychle vyčerpávají (například plížení nebo plavání).

fectant). Po souboji doplavte k severnímu východu z jeskyně.

2.10 Chyornaya Peshera Cave Entrance

Před vámi je velmi krátká a lineární úroveň. Pokud jste spotřebovali během předchozího souboje hodně jídla, tak máte příležitost doplnit si zásoby. Až se začne cesta zvedat, tak váš postup přeruší krátká animace. Po ní sledujte pravou skalní stěnu a v malém výklenku najdete minohledačku. Pokračujte do větší jeskyně, ve které vidíte vlevo výklenek s municí. Ve výklenku jsou ale kromě munice také miny, které nejlépe odhalíte použitím brýlí s termálním viděním. Po sebrání munice doběhněte k východu z jeskyně.

2.11 Ponizovje South

Úvodní úroveň **Ponizovje South** je velmi lineární. Tvoří ji vlastně jen dlouhé a přímé koryto řeky. Bohužel je mělké a poletují nad ním vojáci na vznášedlech. Pokud nejste dostatečně vybaveni, tak se nevyhnete přímé konfrontaci. Pokud jste ale postupovali podle našeho návodu, tak byste u sebe měli mít maskáče Water a krokodýlí hlavu. S tímto vybavením můžete pod vznášedly klidně proplavat a nemusíte se ničeho bát. Před koncem úrovně budete vlevo míjet úzké boční rameno. Vede do úrovně, kterou nemusíte vůbec navštívit. My vám to ale vřele doporučujeme.

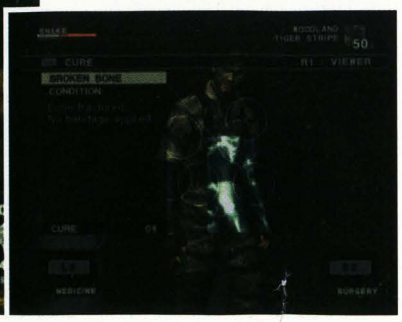
Úroveň **Ponizovje West** je tvořena malým přístavištěm, které hlídají dva vojáci. Těch se naštěstí můžete zbavit velmi jednoduše. Jednoduše použijte uspávací pistoli a počkejte si, až začne uspávací prostředek účinkovat. Mezitím můžete sebrat tlumič pro pistoli M1911 (najdete ho na dně v jižní části přístaviště). Pak vyskočte na molo a posbírejte munici, která se povaluje na zakotvených člunech. Za bednami v severozápadním rohu přístaviště najdete tlumič pro uspávací pistoli. Hlavním úlovkem ale bude odstřelovačka SVD Dragunov, kterou najdete v malém skladišti v severovýchodní části přístaviště. Vraťte se do předchozí úrovně a pokračujte směrem na sever.

2.12 Ponizovje Warehouse: Exterior

Dostáváte se do dalšího přístaviště. Po poměrně dlouhé animaci můžete začít přemýšlet o tom, jak se dostat do skladiště. Prvním řešením je použít odstřelovačku (pokud ji použijete hned po animaci, tak můžete zneškodnit stařík sedícího na kolečkovém křesle). Druhým řešením je pak použití pistole s tlumičem. Využijte hluboké vody a doplavte na některé z míst, na které vojáci nevidí (výhodnou výchozí pozicí je například prostor za lodí u západního mola). Uspávací pistoli můžete použít klidně z vody, takže vás vojáci nemají šanci zahlédnout. Až budou všichni vojáci na břehu zneškodnění, tak posbírejte okolo se povalující munici (pokud je ještě nemáte, tak na západním molu najdete brýle pro noční vidění) a pokračujte do skladiště v severovýchodní části přístaviště.

2.13 Ponizovje Warehouse

Vyběhněte po schodech na ochoz ve skladišti. Pomalu přistupte k zábradlí a pod sebou byste měli vidět 2 vojáky. Použijte uspávací pistoli a zneškodněte je. Pak se podívejte doprava a uvidíte vysoké schodiště. V chodbě nad ním hlídkuje poslední voják. Na jeho likvidaci můžete použít odstřelovačku, kterou ho dostanete bez jakéhokoliv rizika. Pak posbírejte všechny lékařské propriety, které se povalují po skladišti. Po severním schodišti vyběhněte do prvního patra a v malé místnosti najdete několik výživných potravin. Pak na jižním konci ochozu přelezte zábradlí a seskočte na hromadu beden, na kterých leží tlumič pro uspávací pistoli. Nakonec vyběhněte po schodišti do nejvyššího patra a vyběhněte do temného lesa.



2.14 Graniny Gorki South

Úroveň **Graniny Gorki South** tvoří temný les plný záludných pastí. Jediným zajímavým předmětem, který zde najdete, je injekce doplňující zdraví na východním konci mapy. Použijte brýle s termálním vidění, díky kterým se všem pastem snadno vyhnete. Kromě natažených drátů napojených na nejrůznější mechanismy narazíte také na propasti, které jsou zakryté listím. Vaším cílem je kaňon na severním konci lesa, který vede směrem ke komplexu laboratoří.

V následující úrovni **Graniny Gorki Lab Exterior: Outside Walls** se dostanete k elektřinou nabitému plotu, který obepíná celou základnu. Za plotem hlídkují 2 vojáci, kterých se můžete pro jistotu zbavit (klidně použijte odstřelovačku). Každopádně vaším cílem je díra na západním konci plotu. Prolezte na druhou stranu a rozmyslete si, kudy chcete proniknout k hlavní budově. První možností je malá díra v západní části zdi (díru najdete ve vysoké trávě). Druhou možností jsou dveře na východním konci zdi. Pokud k nim doběhnete, tak na ně zaklepejte a zneškodněte vojáka, který vám otevře.

Za zdí začíná úroveň **Graniny Gorki Lab Exterior: Inside Walls,** ve které hlídkují celkem 3 vojáci. První 2 se procházejí podél západní zdi a ten třetí postává u hlavního vchodu. Jejich likvidace závisí na tom, kudy chcete proniknout do budovy. První možností je malá díra v západní stěně (opět jí najdete ve vysoké trávě). Druhou možností jsou pak dveře napravo od hlavního vchodu. Pokud se rozhodnete zlikvidovat všechny 3 vojáky, tak si můžete také rovnou doplnit munici do všech svých zbraní. Náboje do obou pistolí najdete pod jižnějším nákladákem. Náboje do pušek a brokovnice pak najdete v malém domku u severovýchodního rohu budovy.

2.15 Graniny Gorki Lab

Laboratoře jsou rozděleny na několik částí. Začínáte v přízemí, které je označeno jako **Graniny Gorki Lab**

1F. Je jedno, jestli dovnitř vstoupíte dveřmi, nebo prolezete ventilací. V obou případech si co nejrychleji setřete maskování z obličeje a oblečte se do bílého pláště. Díky němu se vůbec nemusíte bát hlídkujících vojáků. Nepoznají vás ani při bližším ohledání (pokud do jednoho z nich vrazíte, tak zastavte a nechte ho, ať si vás pořádně prohlédne). Vědcům se ale budete muset vyhnout širokým obloukem. Ti totiž na vzdálenost několika metrů poznají, že nejste jedním z nich.

Nejprve prohledejte přízemí. Vaším hlavním cílem by měla být knihovna v jihovýchodním rohu budovy. V ní totiž najdete pár lékařských propriet. Pak vyběhněte do prvního patra, kde najdete v další knihovně tlumič pro svou uspávací pistoli. Ve skladišti v jihozápadním rohu patra najdete zásoby výživných potravin. Nyní můžete po jednom ze dvou schodišť seběhnout do podzemí, které je rozděleno na východní a západní část. Ve východní části **Graniny Gorki Lab B1 East** je ale jen několik nezajímavých cel.

Seběhněte tedy do západní části označené **Graniny Gorki Lab B1 West** a dlouhou chodbou dojděte až k malé kanceláři. V kanceláři najdete uspávací sprej, který je maskovaný jako cigareta. Je to ideální zbraň pro likvidaci dotěrných vědců. Pak pokračujte do společenské místnosti, ve které se prochází jeden z vědců. Zneškodněte ho a ve skříni v rohu místnosti najdete kapesník napuštěný uspávací látkou (používá se podobně jako uspávací sprej). Pokračujte do místnosti plné psacích stolů, ve které najdete pár užitečných věcí (prohledejte všechny kouty). Pak doběhněte do Graninovy kanceláře, kde vás čeká delší rozhovor. Po něm opusťte budovu a vraťte se až do temného lesa.

2.16 Graniny Gorki South

Tentokrát je les o něco světlejší, ale pasti jsou stále špatně viditelné. Větší starosti vám ale nadělá váš protivník The Fear. Je totiž vyzbrojen velmi přesnou kuší a navíc je po většinu času neviditelný. Ještě než se pustíte do boje, tak se postarejte o zranění, které vám způsobil šíp z úvodní animace souboje. Kromě neutralizace jedu budete muset vyndat šíp pomocí nože a pak ještě použijte kombinaci Bandage a Styptic. Pro boj budete potřebovat brýle s termálním viděním a zásobu baterií (počítejte s tím, že vypotřebujete zhruba jednu celou baterii). Fear je totiž neviditelný, ale díky teplu ho snadno zaměříte.

Na začátku souboje byste měli svému protivníkovi připravit pár nepříjemných překvapení. Střelte do několika trsů hub, které rostou v kořenech stromů. Až se bude chtít Fear najíst, tak se otráví (podobně to funguje také s jedovatými žábami). Když se otráví, tak přestane být neviditelný a začne mu pomalu ubývat zdraví. Během přípravné fáze se také naučíte vyhýbat Fearovým šípům. Stále sledujte jeho pozici a jakmile uslyšíte drnčení tětivy, tak se schovejte za strom. Běh vám zde příliš nepomůže, protože váš protivník je excelentní střelec. Fear se k vám také pokusí občas přiblížit, aby na vás zaútočil zblízka. To je ale spíše dobrá příležitost pro váš útok.

Stěžejní zbraní pro tento souboj je překvapivě uspávací pistole. Pomocí ní totiž snížíte protivníkovu energii a tím ho donutíte slézt ze stromu. Jakmile začne slézat na zem, tak použijte granát nebo brokovnici. To jsou totiž zbraně, které ho dokáží velmi účinně zranit. Pokud vám Fear po zemi někam uteče, tak hledá nějakou potravu (pokud už znáte jeho zvyky, tak mu můžete dát do cesty pár min). Při jídle je ale podobně jako při slézání ze stromu velmi zranitelný, takže jde o další vhodný okamžik pro použití těžších zbraní. Pokud jste dostatečně šikovní, stačí dostat protivníka dvakrát na zem a je vymalováno. Po souboji dojděte do skladiště u řeky a po likvidaci všech tří vojáků seběhněte po schodech ke vstupním dveřím v jeho jihovýchodním rohu. Pomocí karty od Granina si otevřete červené dveře, které vedou směrem na východ.

2.17 Svyatogornyj

Hned za skladištěm začíná les tvořící úroveň **Svyatogornyj South**. Ta je velmi krátká a nenajdete v ní nic zajímavého. Jednoduše běžte směrem na severovýchod a po chvilce doběhnete do úrovně **Svyatogornyj West**. Zde už začne jít do tuhého, protože v lese je nastraženo několik pastí. Jde o jámy zakryté listím, které snadno odhalíte pomocí brýlí s nočním viděním. Také je zde rozmístěno několik vojáků, které byste měli pro jistotu zneškodnit. Pokoušet se kolem nich proklouznout je totiž zbytečně riskantní. Vaším cílem by měl být kaňon na severovýchodním konci mapy. Cesta dál vede sice přímo na sever, ale krátký výlet směrem na východ se vám vyplatí.

Také úroveň **Svyatogornyj East** je tvořena převážně lesem. Vaším cílem je velká lovecká chata, kterou najdete v severovýchodním rohu mapy. Doporučujeme vám přiblížit se k ní podél skály tvořící východní hranici mapy. Jakmile ale vejdete dovnitř, tak si dávejte pozor na hlasitý pohyb. Vojáci hlídkující kolem chaty mají totiž velmi dobrý sluch a mohli by vás nemile překvapit. V severní místnosti najdete lehký kulomet M63, který je velmi praktickou zbraní. V dalších místnostech pak najdete nějakou munici a několik tlumičů. Pokud jste dost trpěliví, tak se doplazte do malé chatky na západ od té velké. Najdete v ní zásoby potravin. Nakonec se vraťte do předchozí úrovně a pokračujte dál na sever.

Střelba

Určitě si brzy všimnete, že střelba je v MGS3 zpracována dost netradičně. Nestačí totiž jen zmáčknout tlačítko, které slouží jako spoušť. Musíte ho zmáčknout správným způsobem. Vše je založeno na faktu, že tlačítka na vašem ovladači jsou analogová. Hra tedy vnímá, jak silně tlačítko zmáčknete. Vezměte si do ruky například základní pistoli a přepněte se do pohledu z vlastních očí. Pokud tlačítko střelby zmáčknete jen velmi lehce, tak se pistole objeví na obrazovce a vy můžete zamířit pomocí jejích mířidel.

Nyní jste tedy připravení ke střelbě. Pokud chcete vystřelit, tak musíte tlačítko silně zmáčknout a pak ho rychle pustit. Tím hra velmi reálně simuluje zmáčknutí spouště. To ale znamená, že rychlost vaší odezvy je o něco delší než obvykle. Pokud tedy chcete pečlivě zamířit, budete muset tlačítko podržet silně zmáčknuté a pak ho v pravý čas pustit (díky tomu je vaše reakce rychlejší). To znamená, že problém nastane ve chvíli, kdy si střelbu rozmyslíte (například když váš cíl zmizí za rohem). V takovém případě musíte tlačítko pustit velmi pomalu. Pokud jste dostatečně pomalí, tak zbraň nevystřelí.

2.18 Sokrovenno

Les Sokrovenno je rozdělen na tři úrovně, ve kterých proběhne váš souboj s odstřelovačem s příznačným jménem The End. Jde o velmi specifického protivníka, na jehož styl boje si budete muset zvyknout. V ú-

Maskáče

Výběr vhodných maskáčů je velmi důležitým herním aspektem hlavně při hře na vyšší obtížnosti. V pravém horním rohu obrazovky můžete stále sledovat, jak je vaše kamufláž účinná. Doporučujeme vám sledovat toto hodnocení hlavně při přechodech mezi různými podklady. Stačí totiž udělat jediný krok a hodnota vaší kamufláže se může snížit více než o polovinu. Ono se ale není čemu divit. Když vyběhnete v zelených maskáčích na šedou skálu, tak budete působit jako pěst na oko.

Kromě typu maskáčů ale ovlivníte hodnocení své kamufláže také zvolenou pozicí. Je vám určitě jasné, za když si v maskáčích s listy lehnete mezi kapradí, tak budete prakticky neviditelní. Podobě ale funguje také přitisknutí ke zdi. Pokud použijete maskáče vhodné pro pohyb uvnitř budov (Splitter), tak po přitisknutí se stěnou téměř splynete. Úplně stejně fungují maskáče s namalovanou kůrou (Tree Bark). V nich zase dosáhnete překvapujících výsledků, pokud se přitisknete ke kmeni libovolného stromu.

rovni **Sokrovenno South** si všimněte malých kroužků, které máte vyznačené na mapě. Jde o pozice, které The End používá jako své úkryty. V průběhu celého souboje bude přebíhat mezi těmito pozicemi a vaším úkolem je vystopovat tu aktuální (není to tak lehké, jak by se mohlo na první pohled zdát). Ještě před soubojem si ale můžete doběhnout do malého domku v západním části úrovně. Uvnitř totiž najdete slušné zásoby munice.

Po doplnění munice můžete začít hledat svého protivníka. Nejprve si ovšem budete muset projít všechny 3 úrovně, aby se vám odkryla celá mapa. Důležitými body jsou malé paloučky v severní části úrovní **Sokrovenno North** a **Sokrovenno West**. Na nich se totiž pasou kozlové, kteří vám poslouží jako nekonečný zdroj výživných potravin. A proč jsou potraviny tak důležité? The End totiž nepoužívá klasickou munici. Místo ní na vás bude střílet uspávací šipky, kterými se vás pokusí připravit o veškerou energii. Jakmile vás zasáhne, tak si šipku vytáhněte nožem a jídlem si rychle doplňte energii, která vám zbyla. Pak se podívejte na mapu, protože hra vám červenou barvou označí pozici, ve které se právě The End nachází (tu pozici ale musíte mít odkrytou na mapě).

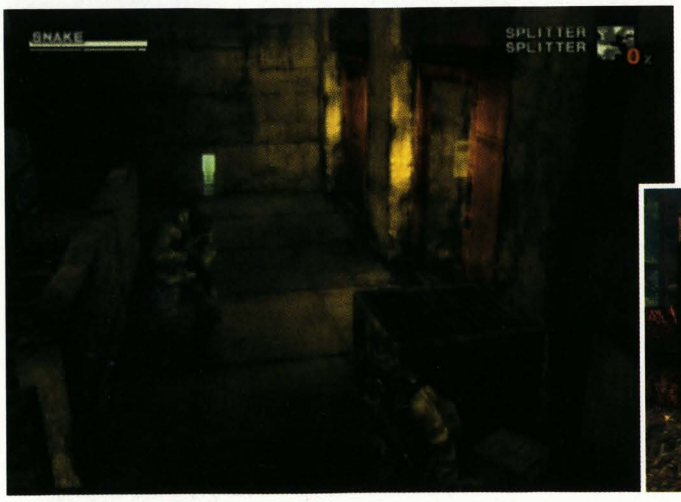
Nyní tedy znáte pozici svého protivníka a můžete začít bojovat. Hned na začátku si musíte rozmyslet, jaký postup zvolíte. První možností je použít odstřelovačku. V tom případě se porozhlédněte po vhodné pozici, ze které budete mít výhled na pozici svého protivníka (můžete použít pozice vyznačené na mapě). Zalehněte a odstřelovačkou SVD se pokuste stařík několikrát zasáhnout. Po krátké přestřelce sledujte, kterým směrem The End utíká (můžete použít termální vidění nebo směrový mikrofon, což vám sledování usnadní). Nyní budete muset odhadnout, do které oblasti může váš protivník doběhnout.

Druhým způsobem boje je stopování. Pokud už celý les dobře znáte, tak můžete velmi dobře odhadnout, kam váš protivník běžel. Navíc můžete díky termálnímu vidění sledovat jeho stopy, což je k nezaplacení. Až se přiblížíte ke stařík kovu potenciálnímu úkrytu, tak se začněte pohybovat potichu (místo analogu použijte pohyb pomocí směrových šipek). Pokud jste jeho pozici odhadli dobře, tak se můžete přiblížit až přímo k němu. Jako zbraň pro boj zblízka vám doporučujeme brokovnici nebo lehký kulomet, kterými mu uberete značnou část energie. Pak vám ale stařík opět uteče a vy budete muset celé stopování opakovat.

Vaší výhodou bude stařík ův vysoký věk. Občas se totiž při běhu do další pozice zadýchá a zastaví se. V té chvíli do něj můžete nasypat pár nábojů. Pozitivní je také fakt, že stařík ve své pozici občas usne. To se pak lesem line jeho chrápání a vy ho můžete snadno lokalizovat pomocí směrového mikrofonu. Každopádně pokud si budete stále doplňovat zásoby potravin, tak by měl být souboj jen otázkou času. Až váš protivník skoná, tak doběhněte do severní úrovně, ve které se vám okryje vstup do **Krasnogorje Tunnel**. Na jeho konci vylezte po dlouhém žebříku až k úpatí hory Krasnogorje.

2.19 Krasnogorje Mountain Base

Dostáváte se do hor, kde se radikálně mění terén. Je bohužel velmi přehledný, takže vás protivníci mohou zaznamenat na značnou vzdálenost. Je tedy velmi důležité, abyste používali vhodné maskáče (Choco Chip) a barvu na obličeji (Desert). Rozhodně se nepřestávejte plížit a postupně likvidujte protivníky hlídkující mezi skalami. Pozor si při tom dávejte hlavně na vojáka, který stojí na malé skalní římse na úpatí hory. Je totiž vyzbrojen raketometem a má výborný přehled. Pokuste se dostat ke dvojici velkých balvanů, mezi kterými najdete zásoby munice. Pak pokračujte k soutěsce na severním konci úrovně.



2.20 Krasnogorje Mountainside

V této úrovni začne stezka stoupat podél hory směrem k vrcholu. Hned na začátku byste si měli rozmyslet, jakou taktiku použijete na hlídkující vojáky. První možností je použít odstřelovačku, kterou můžete protivníky likvidovat z bezpečné vzdálenosti. Druhou možností je pak taktika podobná té z předchozí úrovně. Prostě se stále plazte po zemi a pomocí zbraně s tlumičem likvidujte jednoho vojáka za druhým. Cestou nahoru budete míjet několik jeskyní a výklenků. Uvnitř najdete zásoby munice nebo lékařský materiál.

Po chvilce se dostanete až k protiletadlovému dělu. Je na vás, jestli se ho rozhodnete použít. Pokud se rozhodnete pro sestřelení vrtulníku, tak nejprve zneškodněte všechny vojáky v okolí. Teprve pak si sedněte na místo střelce a sestřelte vrtulník. Nakonec od děla rychle utečte a najděte si nějaký úkryt, ve kterém se můžete schovat před svými pronásledovateli. Až bude poplach zrušen, tak pokračujte ke skupince několika domků. V nich najdete spoustu munice a zásob. Nejdůležitější je ale raketomet RPG-7, který najdete v prvním domku. Dál pokračujte soutěskou, která vede směrem na východ.

2.21 Krasnogorje Mountaintop

Na vrcholu hory najdete základnu střeženou početnou skupinkou vojáků. Po celé úrovni je rozmístěno několik domků, ve kterých najdete munici a granáty. Výjimkou je severozápadní domek, ve kterém najdete zásobu lékařských potřeb. Vaším cílem je malý domek s červenými dveřmi, který najdete až úplně nahoře. Vzhledem k počtu protivníků vám nedoporučujeme otevřený boj. Radši zvolte opatrné plížení, které je sice zdlouhavé, ale zato spolehlivé. Osou vašeho postupu bude zákop, který vás dovede až na vrchol hory. Bohužel několik vojáků hlídkuje přímo v zákopu, takže se připravte na několik tichých likvidací.

Cestou budete míjet červené dveře. Zapamatujte si jejich pozici, protože budou vaším dalším cílem. Až se dostanete k domku na vrcholu hory, tak vejdete do úrovně **Krasnogorje Mountaintop Ruins**. Uvnitř už na vás čeká Eva, která vám předá klíč od podzemního tunelu. Pak si můžete vychutnat dlouhou animaci, ve které poprvé spatříte základnu nazvanou Groznyj Grad. Asi vám nemusíme říkat, že jde o váš hlavní cíl. Po animaci se ocitnete v úrovni **Krasnogorje Mountaintop Behind Ruins**. Jednoduše běžte směrem na jih a vejděte do domku, ve kterém jste se setkali s Evou. Doplňte si nějakou tu munici a pak vyběhněte do prostoru základny. Vaším cílem jsou červené dveře, na které jsme vás upozorňovali cestou nahoru.

2.22 Groznyj Grad Underground Tunnel

V tunelu najdete zásoby munice a důležité lékařské potřeby. V následujícím souboji budete potřebovat hlavně Ointment a Bandage, bez kterých se neobejdete. Až seběhnete schody a doběhnete do velké haly, tak běžte nejprve doprava. Přelezte zábradlí a přeručkujte do prostoru za několika barely. Na konci ochozu totiž leží baterie, která se vám bude hodit. Pak se stejnou cestou vraťte na hlavní ochoz a doběhněte až k žebříku. Po seskoku dolů se připravte na souboj s šíleným kosmonautem. Jmenuje se The Fury a je vyzbrojen velmi nepříjemným plamenometem.

Váš protivník není příliš bystrý a jeho sluch je dost špatný. Použijte tedy detektor pohybu a pokuste se ho lokalizovat (na začátku vždy doletí do jihovýchodního nebo jihozápadního rohu úrovně). Pomalu se k němu přibližte a pak mu z bezprostřední blízkosti nožem prořízněte skafandr. Uberete mu tím hodně zdraví a vystavíte ho účinkům výbušnin (dokud má skafandr v pořádku, tak na něj neúčinkují granáty ani exploze výbušných sudů). Dál radši pokračujte v boji z bezpečné vzdálenosti.

Pomocí detektoru pohybu ho najděte a dostaňte se mu do zad nebo do boku. Pak použijte odstřelovačku SVD, kterou ho můžete dvakrát nebo třikrát zasáhnout. Ihned po svém útoku ale rychle utečte, protože The Fury použije svůj plamenomet. Zhruba od poloviny souboje začne váš protivník náhodně používat plamenomet. Dejte si tedy pozor na ohnivé vlny, které vás mohou srazit do propasti na jižním konci úrovně. Pokud máte dost obvazů, tak by nemělo jít o těžký souboj. Po animaci na konci souboje doběhněte k žebříku, po kterém musíte vylézt do hlavní základny.

2.23 Groznyj Grad

Začínáte na jižním konci základny v úrovni **Groznyj Grad Southwest**. Hlídkuje zde pár vojáků, se kterými byste si měli snadno poradit. Z úrovně vedou celkem 4 východy, takže volba dalšího postupu je na vás. První a námi doporučovaný východ najdete kousek na sever od vaší výchozí pozice. Stačí vylézt nahoru po schodech, zneškodnit jednoho vojáka a malou dírou ve východní zdi můžete prolézt do úrovně **Groznyj Grad Southeast.** Dominantou této úrovně je nepřehlédnutelná budova vězení. Na obou jejích stranách hlídkují vojáci, takže se doplazte pod obrněný transportér a v klidu se rozhlédněte.

Nejjednodušší je pokračovat dál podél východní strany vězení. V úzké uličce hlídkuje jen jeden voják, kterého se snadno zbavíte. U severovýchodního rohu vězení pak najdete vstup do kanálu, kterým můžete pěkně v klidu pokračovat dál na sever. Nyní se ale vraťte do výchozí úrovně. Pokud chcete postupovat na sever jinou cestou, tak si to namiřte na severozápad. Zneškodněte několik hlídkujících vojáků a vedle velké červené brány najdete malé dveře, kterými projdete do úrovně **Groznyj Grad Northeast**. To je stejná úroveň, do které se dostanete kanálem začínajícím u vězení nebo dírou ve zdi, kterou najdete kousek napravo od dveří vedle brány.

Poslední úrovní tvořící okolí základny je **Groznyj Grad Northwest**. Cesta do ní vede buď dveřmi v severozápadním rohu první úrovně, nebo dveřmi v západní stěně úrovně Groznyj Gran Northeast.

Jde ale o vcelku nezajímavou úroveň (v jejím severozápadním rohu najdete malé skladiště munice), do které vůbec nemusíte chodit. Vaším cílem jsou totiž dveře, které najdete v úrovni Groznyj Grad Northeast. Jde o vchod do velké budovy, před kterou hlídkuje hned několik vojáků. Dveře jsou umístěny napravo od širokých červených vrat, které při pohledu z jihu nemůžete přehlédnout. Ideální je přiblížit se ke dveřím ze severovýchodního rohu úrovně, kam se dostanete kanálem začínajícím u vězení. Zlikvidujte hlídkující vojáky a vběhněte dovnitř.

2.24 Groznyj Grad Weapons Lab

Začínáte v úrovni **Groznyj Grad Weapons Lab: East Wing**, kde je vaším cílem získat uniformu ruského důstojníka. Oblečte si bílý plášť a setřete si maskovací barvu z obličeje. V tomto převleku počkejte ve vstupní hale, dokud se neobjeví major s dlouhými blond vlasy. Počkejte si na něj u schodiště na severním konci haly. Pokud není v hale jiný voják, tak na majora použijte svůj uspávací kapesník a jeho bezvládné tělo vytáhněte po schodech do prvního patra. Dotáhněte ho až do šatny na jižním konci dlouhé místnosti a po krátké animaci se ve vašem batohu objeví ruská uniforma a majorova maska.

Převlékněte se do uniformy a nasaďte si masku. Pak můžete v klidu prohledat všechny místnosti ve východním křídle. Nejzajímavější úlovek najdete ve skladišti v přízemí. Jde o český samopal Scorpion. Pokud chcete pokračovat dál, tak dveřmi na jižním konci šatny projděte do **Groznyj Grad Weapons Lab: Main Wing**. V této úrovni si můžete prohlédnout prototyp tanku Shagohod. Sledujte žlutou čáru a doběhněte až k dalším dveřím, které vedou do spojovací chodby. Na jejím konci se spustí dlouhá animace, ve které vás čeká nepříjemný dějový zvrat.

2.25 Groznyj Grad Torture Room

Po animaci se proberete ve vězeňské cele. Seberte vidličku ležící na zemi a pomocí ní si vyndejte z rány na stehně pilulku na předstírání smrti. Pak si ještě vyndejte štěnici z ramena a můžete se připravit se na útěk. Vezměte si do ruky vidličku a spolkněte pilulku na předstírání smrti. Nenechte se ošálit obrazovkou oznamující vaší smrt. Podržte L2 a použijte protijed. Jakmile se

Použití zvířat jako zbraně

Zvířata vám nemusí posloužit jen jako potrava. Při vhodném použití se z nich totiž může stát záludná zbraň, díky které se velmi efektně zbavíte svých protivníků. Základem je použití uspávací pistole, kterou zvířata pouze zneškodníte a můžete je chytit do klece (ideální jsou pro tento účel jedovatí hadi nebo pavouci). Zvířata držená v kleci můžete později na vhodném místě vypustit a pak už si jen počkáte, až například jedovatý had uštkne hlídkujícího vojáka. Jde o velmi bezpečný způsob boje, při kterém se nevystavujete riziku odhalení.

Léčení

V úrovni Dolinovodno Riverbank se vám v základní nabídce aktivuje položka Cure. Po jejím zvolení se vám zobrazí všechna těžká zranění, která ovlivňují vaše zdraví (pokud je Snake těžce raněn, tak je část ukazatele jeho zdraví červená). Naštěstí můžete všechna zranění ošetřit, čímž zrušíte jejich účinek. K ošetření všech typů zranění ale samozřejmě potřebujete příslušné lékařské pomůcky, jejichž zásoby jsou omezené (jejich množství byste si měli pozorně hlídat). Zde jsou seznamy pomůcek, které budete potřebovat pro ošetření konkrétních typů zranění.

Střelná rána (Gunshot Wound)
- Survival Knife
- Disinfectant
- Styptic
- Bandage

Řezná rána (Cut)
- Disinfectant
- Styptic
- Suture
- Bandage

Pijavice (Leech)
- Cigar

Popálenina (Burn)
- Ointment
- Bandage

Zlomená kost (Broken Bone)
- Splint
- Bandage

Nejrůznější projektily (Arrow, Bolt, Needle)
- Survival Knife

proberete, tak vidličkou ubodejte vojáka, který se nad vámi shýbá.

Vyběhněte z vězení a podívejte se na mapu. Vaším cílem je vchod do kanálu, který najdete v severozápadní části základny. Vyhněte se všem protivníkům (naštěstí jich je méně než při vaší první návštěvě) a proklouzněte až do úrovně Groznyj Grad Northwest. Oběhněte vojáka hlídkujícího mezi tanky a na severním konci úrovně uvidíte v plotě vpravo otevřenou branku. Prokličkujte mezi několika nádržemi a pod potrubím prolezte k otevřené šachtě vedoucí do kanálu.

2.26 Groznyj Grad Sewers

V kanálu nejprve doběhněte na pravý konec ochozu, kde najdete náboje do revolveru. Pak seběhněte po schodech až do šachty, kterou musíte pokračovat směrem na sever. Až doběhnete k mříži, vylezte na ochoz vlevo a malou dírou prolezte do boční chodby. Podobným otvorem se do šachty zase po pár metrech vrátíte. Pokračujte až k další mříži, před kterou musíte po schodech vyběhnout na ochoz vpravo. Malým otvorem prolezte do boční chodby, ve které si budete muset dávat pozor na psy. Po návrtu do hlavní šachty doběhněte až ke světlu na konci tunelu.

Po animaci s Ocelotem vás čeká velmi netradiční souboj. Vaším dalším protivníkem je totiž The Sorrow, který na vás bude posílat duchy vašich mrtvých protivníků (jejich počet opravdu přesně odpovídá počtu protivníků, které jste ve hře zabili). Vaším jediným úkolem je vyhnout se všem duchům a pokračovat stále na sever. Sorrow na vás občas použije podivný útok, kterému se musíte vyhnout pohybem do strany (stačí včas zareagovat). Podle členů jednotky Cobra poznáte, jak jste v souboji daleko. Na konci souboje se Sorrow teleportuje přímo před vás a až se dotknete jeho ducha plujícího pod hladinou, tak vás připraví o zbytek zdraví. Nepanikařte a opět použijte protijed, který má Snake ukrytý ve svém zubu.

2.27 Tikhogornyj

Vaším cílem je vodopád na severním konci úrovně. Přeběhněte na pravý břeh a podél východní skály doběhněte až ke kládě, která je položená přes koryto řeky. Vylezte na ní a přeběhněte na protější břeh. Dál už je to snadné. Doběhněte k vodopádu a po skalní římse vpravo oběhněte malé jezírko. Za vodopádem začíná úroveň **Tikhogornyj Behind Waterfall**. V ní musíte po animaci s Evou doběhnout až do malého skladiště na konci tunelu. Cestou nahlédněte do všech výklenků, ve kterých najdete pár zajímavých věcí.

Po žebříku ve skladišti vylezete mezi tanky stojící v západní části základny. Vaším cílem jsou dveře, které vedou do východního křídla výzkumného komplexu. Jedinou komplikací je skupinka vojáků, kteří cvičí jižně od hlavní budovy. Doporučujeme vám obejít je úrovní Groznyj Grad Southwest. Z ní se pak dveřmi vedle vrat dostanete do pozice, ze které už můžete snadno pokračovat ke dveřím. Stačí zlikvidovat dva hlídkující vojáky a jste uvnitř.

2.28 Groznyj Grad Weapons Lab

Stejně jako při poslední návštěvě použijte převlek za vědce. Díky tomu ve východním křídle bez problémů vyběhnete do prvního patra, kde je vaším cílem šatna. Ve druhé skříňce v nejvýchodnější řadě najdete nové maskáče (Sneaking). Důležitější je ale převlek, který najdete ve skříňce, v níž byl zavřený major Raikov. V kombinéze technika (Maintenace) se totiž budete moci bez problémů pohybovat v úrovni **Groznyj Grad Weapons Lab Main Wing**. Jakmile do této části základny vejdete, tak Snake automaticky vběhne do hangáru, ve kterém stojí dokončený Shagohod.

Vaším úkolem je položit 4 nálože C3 na nádrže s raketovým palivem (nálože se používají stejně jako normální zbraně). Při pohybu po hangáru si dávejte pozor hlavně na ostatní techniky, kteří vás mohou odhalit. Doporučujeme vám použít na ně osvědčený kapesník, který je rychle a bezbolestně umlčí (přinejmenším ho budete muset použít na technika, který se motá kolem nádrže přímo u trupu Shagohodu). Položením poslední nálože spustíte animaci, po které vás čeká souboj s Volginem.

Jde o překvapivě jednoduchý souboj. Stačí vědět, jak na něj. Velmi rychle si uvědomíte, že v boji zblízka nemáte žádnou šanci. Jakmile ale vytáhnete libovolnou zbraň, tak Volgin použije své elektrické výboje a vytáhne vám všechny náboje ze zásobníku. Trik je v tom, že jakmile se začne Volgin nabíjet, vy musíte schovat svou zbraň a oběhnout ho. Jakmile jste za ním, tak zbraň opět vytáhněte a střelte Volgina do zad (zapředu je vždy chráněn neprůstřelným štítem). Tento postup opakujte, dokud se nespustí krátká animace. Po ní na vás začne Volgin střílet náboje přímo ze své ruky. Použijte úhybný kotoul a čekejte na výboj, během kterého můžete použít osvědčenou techniku. Měly by stačit už jen 2 úspěšné útoky a vítězství je vaše.

2.29 Groznyj Grad Runaway

Při vašem útěku se budou střídat čistě animované scény s úseky, ve kterých můžete použít některou ze svých zbraní. Pokuste se vždy co nejrychleji postřílet všechny vojáky, kteří vám stojí v cestě. Zajímavější to bude, až se děj hry přesune na přistávací dráhu. Zde vám doporučujeme použít raketomet, kterým se zbavíte několika motorek najednou. Pokud se k vám během honičky přiblíží Shagohod, tak střelte do jednoho z jeho vrtáků. Tím ho zpomalíte a získáte tak nějaký čas. Poslední, na co vás musíme upozornit, jsou rakety. Jakmile je Shagohod vystřelí, tak použijte jeden ze svých samopalů a rakety sestřelte.

2.30 Groznyj Grad Rail Bridge

Až přejedete most, tak si Snake lehne na břeh a do ruky si vezme odstřelovačku. V té chvíli nad ním přebíráte kontrolu a vaším úkolem je střelit do 2 náloží, které vidíte pod mostem (díky červenému světlu je určitě nepřehlédnete). Nejprve střelte do nálože vlevo a pak čekejte, až vyjede Shagohod na most (Eva na vás zakřičí, takže můžete v klidu mířit na nálož). Jakmile bude Shagohod na mostě, tak střelte do druhé nálože a sledujte animaci, která má trochu překvapivý konec.

Souboj se Shagohodem pokračuje na malé planině jižně od mostu. Vezměte si do ruky raketomet a zamiřte na jeden z vrtáků. Pokud se vám podaří vrták zasáhnout, tak kolem něj začnou sršet elektrické výboje a Shagohod se na chvilku zastaví. Eva ho rychle objede a vy ho musíte zasáhnout do zadní části věže (pokud chcete raketomet rychle nabít, tak zmáčkněte dvakrát R2). Během boje se ale musíte také vyhýbat nepříjemným útokům. Asi nejméně příjemné jsou rakety, které musíte likvidovat pomocí samopalu (Shagohod začne vždy před vystřele-

ním raket couvat, takže se na ně můžete v klidu připravit). Pokud Shagohod použije zvláštní paprsek, střelte do otvoru, ze kterého paprsek vychází.

Po zničení Shagohodu následuje krátká animace, po které se ocitnete na zemi. První, na co vás musíme upozornit, je fakt, že od této chvíle máte omezené náboje. Základ taktiky ovšem zůstává stejný, jako v první fázi souboje. Musíte Shagohod znehybnit zásahem do jednoho z vrtáků. Pak se dostaňte alespoň lehce za svého protivníka, abyste mohli Volgina zasáhnout za jeho štít (doporučujeme vám použít odstřelovačku a mířit na hlavu). Stejně jako v první fázi se ale budete také muset vyhýbat protivníkovým útokům. To ale není nic těžkého. Rakety můžete buď sestřelit, nebo se během jejich letu pohybujte směrem k Shagohodu. Kulometům se naopak vyhnete tím, že poběžíte směrem k sobě. No a paprsku se zase vyhnete tím, že poběžíte do strany. Pokud jste dost šikovní, tak by mělo jít o souboj, ve kterém je vaše vítězství jen otázkou času.

2.31

Před vámi je další dlouhá honička, ve které budete plnit roli střelce. První úsek se odehrává na cestě sevřené horami. Zpočátku si kryjte jen záda, protože vás bude pronásledovat několik motorek. Pokud použijete raketomet a rychlé nabíjení, nebudete mít žádné problémy. Až narazíte na zátarasy, prostě mezi vojáky vystřelte několik raket a můžete pokračovat dál. Ve druhé části bude honička pokračovat v lese. Zde použijte raketomet na motorky a některou z automatických zbraní na vznášedla. Po honičce budete muset vyléčit nejen sebe, ale také Evu.

2.32 Zaozyorje

Začínáte v úrovni **Zaozyorje South**. Doporučujeme vám nadělat si co největší zásoby jídla, protože ho budete potřebovat obrovské množství. Eva je zraněná a při každém pohybu spotřebuje spoustu energie. Díky tomu jí budete muset krmit každých pár metrů (pokud jste u ní dost blízko, tak jí můžete dát najíst přímo ze svých zásob).

Až posbíráte munici povalující se kolem počáteční pozice, tak začněte postupovat směrem na jih (Eva se pohne, jen když jí dáte znamení rukou). V úzké soutěsce vás začne po krátké animaci pronásledovat skupinka vojáků. Postřílejte první vlnu a co nejrychleji postupujte na jih. Je na vás, jestli na rozcestí zvolíte odbočku vpravo nebo vlevo. Pokud budete postupovat dost rychle, tak byste se k označenému bodu měli dostat bez dalšího kontaktu s nepřítelem.

Soutěskou v jihovýchodním rohu úrovně projdete do **Zaozyorje North**. Zde to bude o něco těžší. Úroveň tvoří 2 rozsáhlá údolí, která jsou plná nepřátel. Nezbývá vám tedy nic jiného, než si cestu směrem na severovýchod prostřílet. Zalehněte a postřílejte všechny protivníky v údolí. Nezapomínejte při tom krmit Evu, protože vám může díky své zbrani krýt záda. Pokud vám začnou docházet potraviny, tak použijte termální vidění, které vám odhalí nejen zvířata, ale také výživné ovoce na stromech. Když je údolí čisté, tak můžete pokračovat do druhého údolí, ve kterém vás čeká stejný postup.

2.33 Rokovoj Bereg

Před vámi je závěrečný souboj celé hry, ve kterém nebude vaším protivníkem nikdo jiný než The Boss. Souboj je netradiční díky faktu, že ho musíte zvládnou za 10 minut. Pokud se vám to nepovede, tak vás zabije nálet dvojice Migů. Nyní ale k samotnému souboji. Hned na jeho začátku se rychle převlečte do světlých maskáčů, které vám poskytnou nejlepší možné krytí. Pak se připravte odrazit první chvat, kterým The Boss pokaždé zahájí souboj. Bohužel jí nemůžete utéct, takže se připravte útok odrazit. Pokud vhodně načasujete protichvat (jakmile vás The Boss chytí, zmáčkněte ◎), tak její chvat odrazíte a můžete ji srazit na zem. Jakmile se skácí, tak použijte některou ze svých střelných zbraní a jednou jí zasáhněte.

Teprve po úvodním oťukávání začne plnohodnotný souboj. V jeho první fázi vám doporučujeme aplikovat strategii, při které je důležité již zmiňované maskování. Sledujte svou protivnici a ve chvíli, kdy na vás nevidí (běží směrem od vás nebo se kryje za stromem), zalehněte mezi kytky. Pokud The Boss nezná vaši polohu, tak si můžete dřepnout a vzít si do ruky odstřelovačku. Dokud vás The Boss nenajde (jakmile vás lokalizuje, tak na vás začne střílet), tak je zranitelná. Využijte toho a střelte ji dvakrát do hlavy (druhý zásah musí přijít hodně rychle, protože The Boss se během vteřinky rozkouká a pak už ji nezraníte).

Tento postup můžete opakovat zhruba do poloviny zdraví své protivnice. Pak začne jít do tuhého, protože The Boss bude rychle přebíhat mezi stromy a tím pádem vám výrazně stíží střelbu. Je tedy čas použít druhou strategii. Vezměte si do ruky nůž a pokuste se ke své protivnici přiblížit (používejte kotouly, kterými se vyhnete její střelbě). Pak stačí jedna série úderů nožem a The Boss padne na zem. Stejně jako na začátku do ní jednou vystřelte. Pokud by se vaše protivnice pokusila použít některý ze svých chvatů, tak nezapomeňte použít protichvat. Tento postup opakujte, dokud nezvítězíte. Po krátkém úvodu závěrečné animace ještě jednou převezmete kontrolu hlavní postavy. Musíte totiž zastřelit The Boss.

Jakub Holý

Odměny za dohrání

Stejně jako v předchozích dílech série MGS můžete za úspěšné dohrání hry získat několik zajímavých věcí. Získání některých z nich je ale podmíněno splněním poměrně přísných kritérií.

Extreme Difficulty - Po dokončení hry na libovolnou obtížnost se vám zpřístupní obtížnost Extreme.
Tuxedo - Také černý oblek ve stylu Jamese Bonda získáte za dokončení hry na libovolnou obtížnost.
Patriot - Jde o velmi účinnou zbraň, kterou používá The Boss v závěrečném souboji. Má neomezenou munici a nikdy se nemusí nabíjet. Opět jí získáte za absolvování hry na libovolnou obtížnost.
SAA - SAA je zkratka pro Single Action Army. To je označení šestiranného revolveru, který ve hře používá Ocelot. Získat ho můžete v průběhu závěrečné animace, když si při duelu s Ocelotem vyberete krabici ležící vpravo.
Stealth Camouflage - Jak už název napovídá, jde o maskáče, ve kterých jste neviditelní za všech podmínek. Jejich získání je ale velmi obtížné. První možností je, že střelíte do všech 64 zelených žabiček (Kerotan Frog). Druhou možností je dohrání hry s hodnocením Chameleon (nesmíte spustit ani jeden poplach a nesmíte zabít žádného protivníka).
Infinity Face Paint - Tato barva na obličej funguje podobně jako speciální čelenka v předchozím dílu. Pokud ji použijete, tak budete mít neomezenou zásobu munice pro všechny zbraně. Barvu získáte za dokončení hry během 5 hodin s maximálně 25 uloženými pozicemi. Dále nesmíte ani jednou použít Continue, nesmíte nikoho zabít a nesmíte spustit ani jeden poplach. Navíc nesmíte použít žádný ze speciálních předmětů (maskáče Stealth nebo EZ Gun).
EZ Gun - Pro získání této speciální zbraně musíte dokončit hru s hodnocením Markhor. To získáte v případě, že ve hře najdete a seberete úplně všechny typy potravin (vojenské příděly, zvířata, plody, rostliny atp.).
Camera - Fotoaparát získáte, když ho během hry seberete ve vězení na základně Groznyj Grad.

Mercenaries

A další vojenský výlet do oblasti Severní Koreje...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Activision ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Pandemic ■ **RECENZE:** PLAY 7 - 81%

Excelentní fyzikální engine, ale chtělo by to ještě vylepšit AI a přidat na realističnosti soubojů.

1. CLUBS

Po sebrání PDA si dojděte pro M4 a zásobu granátů. Pak zatáhněte za označenou páku vedle auta a nastupte do něj. Po krátké animaci se objevíte v jihovýchodní části válečné zóny. Vaším prvním úkolem je hlásit se na spojeneckém velitelství, které je na mapě označeno jako velký žlutý bod. Objeďte všechny severokorejské zátarasy a mezi několika domy prokličkujte až před velitelství. Promluvte si s označeným vojákem, který vás dovede k plukovníku Garrettovi. Po krátkém rozhovoru převezmete od majora Howarda zadání prvního kontraktu.

Ante Up

Cílem vašeho prvního kontraktu je umlčení korejské baterie dalekonosných děl. Před jejich zničením ale budete muset nejprve zlikvidovat důstojníka, který baterii velí. Naskočte tedy do svého vozu a jeďte směrem na sever. Jin-ho Yong umístil své velitelství na kopec, který budete muset objet ze severu. Až se dostanete k velitelskému stanu, tak vyskočte ze svého auta a postřílejte všechny korejské vojáky, kteří velitelství hlídají. Dejte si při tom ale pozor, abyste nezastřelili Jin-ho Yonga.

Po likvidaci velitele musíte zničit dvojici dalekonosných děl. Máte 2 možnosti. Buď nasednete do svého auta a k dělům dojedete, nebo použijete letecký útok. Pokud k dělům dojedete, tak je zničte pomocí náloží C4 (najdete je v seznamu speciálních akcí). Pokud chcete použít letecký útok, tak doběhněte k velitelskému stanu, od kterého jsou děla vidět. Ze seznamu speciálních akcí vyberte symbol bomby a laserem označte bod zhruba uprostřed mezi oběma děly. Pak jen sledujte, jak spojenecký bombardér ničí obě děla jediným útokem. Nakonec dojeďte na spojenecké velitelství, kde dostanete odměnu za dokončení kontraktu.

Stem the Tide

Dojeďte na jihokorejské velitelství, které je na mapě označené jihokorejskou vlajkou. Cílem prvního korejského kontraktu je ubránit město Kaesong před útoky severokorejské armády. Hra vám postupně označí 4 obranná postavení, u kterých musíte protivníky zastavit. Doporučujeme vám použít pevné zbraně, které mají velké zásoby munice (jde o kulomety a raketomety). Během obrany nezapomínejte sledovat ukazatel morálky jihokorejských vojáků. Pokud totiž příliš klesne, zůstanete na obranu sami.

Foothold

Tento kontrakt dostanete v sídle ruské mafie, jejíž černou vlajku určitě nepřehlédnete. Cíl kontraktu je velmi jednoduchý. Musíte proniknout do nedalekého severokorejského skladiště a ukrást nákladní auto. Bonusovým úkolem je zničení 3 kulometných hnízd, která jsou rozmístěna kolem skladiště. Všechny kulomety jsou viditelně označené, takže je určitě nepřehlédnete (doporučujeme vám na ně útočit zezadu nebo z boku). Po zničení všech kulometů proniknete do skladiště a postřílejte všechny vojáky pobíhající kolem nákladního auta. Pak nastupte do náklaďáku a dovezte ho na označené místo.

Pest Control

Kvůli tomuto kontraktu budete muset navštívit čínské velitelství, které najdete na letišti severozápadně od města Pyongyang. Plukovník Peng vám zadá kontrakt, jehož cílem je zničení severokorejské velitelství, které je umístěno jižně od letiště. Bonusovým úkolem tentokrát bude zničení 4 ubikací, které najdete kousek od velitelství. K cestě na označené místo použijte čínský obrněný transportér, který na

Zatýkání hledaných zločinců

Zatýkání hledaných zločinců
Na mapě vidíte symbol kříže, který označuje polohu velitele baterie. Jmenuje se Jin-ho Yong a je jedním z 52 válečných zločinců, na jejichž hlavy byla vypsána peněžitá odměna. Každému z těchto zločinců je podle americké tradice přiřazena karta, která odpovídá jeho důležitosti (například Jin-ho Yong je v seznamu válečných zločinců označen jako křížová dvojka). Celý seznam je vám stále k dispozici a pokud do něj chcete nahlédnout, tak ho najdete ve svém PDA.

Nyní se ale věnujme zatýkání. Jakmile se přiblížíte k jednomu z hledaných zločinců, tak myslete na to, že živý zločinec má dvojnásobnou hodnotu než mrtvý zločinec. Vždy se tedy nejprve pokuste postřílet všechny protivníky v jeho okolí. Teprve pak doběhněte k hledanému zločinci a po úderu zbraní ho spoutejte (použijte úder pažbou a pak zmáčkněte co nejrychleji △). Pokud se vám povede hledaného zločince zastřelit, tak nezoufejte. Stačí doběhnout k jeho mrtvole a vyfotografovat ho.

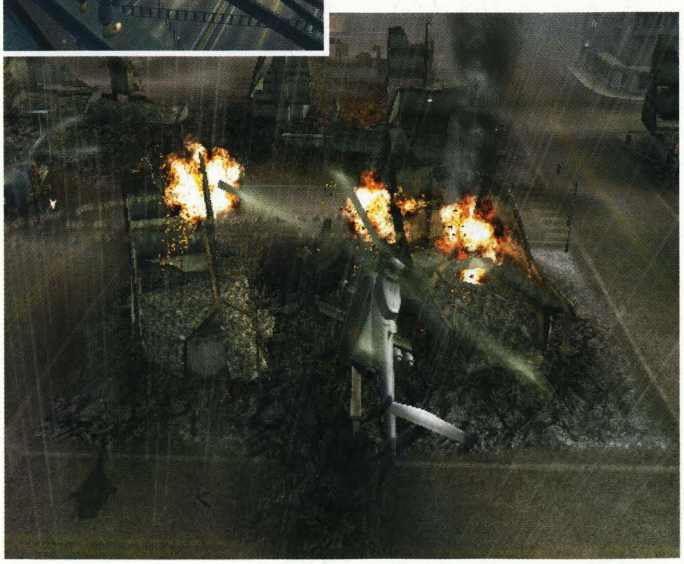
Jakmile je hledaný zločinec spoután, tak můžete přivolat vrtulník. To provedete tak, že zvolíte symbol vrtulníku ze seznamu speciálních akcí a potom hodíte dýmovnici na místo, které je vhodné pro jeho přistání (v tomto případě hoďte dýmovnici na velké prostranství před velitelským stanem). Vezměte si spoutaného protivníka na záda a doneste ho k vrtulníku. Až vrtulník přistane (sledujte jeho ikonu, která se musí celá naplnit), můžete svého zajatce hodit dovnitř.

vás čeká před velitelstvím. Díky jeho odolnosti si totiž vůbec nemusíte všímat korejských pěšáků.

Jediným nebezpečím pro vás bude dvojice raketometčíků, kteří jsou umístěni na dvou tmavých budovách po stranách velitelství. Doporučujeme vám rychle kolem nich projet až k velitelství a u něj vyskočit z transportéru. Pak postřílejte všechny korejské pěšáky v okolí a porozhlédněte po dvojici děl, která jsou umístěna přímo před velitelstvím. Pomocí jednoho z nich zničte obě tmavé budovy s raketometčíky a všechny 4 označené ubikace. Na zničení velitelství pak použijte dělostřeleckou podporu, kterou najdete v seznamu speciálních akcí. Dýmovnici pro zaměření děl hoďte co nejblíže k označené budově a pak co nejrychleji utečte do bezpečné vzdálenosti.

~~1.5~~ Out of the Woodwork

Nyní si můžete vybrat, od koho přijmete další kontrakt. My jsme se rozhodli zachovat stejné pořadí jako na začátku hry, takže jsme si vybrali kontrakt, který vám zadá plukovník Garrett na spojenecké velitelství. Po přijetí kontraktu se vám na mapě objeví pozice 3 severokorejských tunelů, kterými proudí do oblasti za řekou stále nové a nové posily. Vaším úkolem je zničit všechny 3 tunely. Použít můžete buď letecký útok (zadarmo jsou jen první 2, tak zbytečně neutrácejte za třetí útok), nebo nálože C4. Pokud se rozhodnete použít nálože, tak se k tunelu přibližte zezadu. Tunel je totiž stále plný vojáků, kteří by vás při přiblížení zepředu pořádně potrápili.



~~1.6~~ A Proper Function of Government

Navštivte jihokorejské velitelství v městečku Kaesong. Pokud tento kontrakt přijmete, tak se severně od velitelství objeví čínský průzkumný vůz. Vaším úkolem je najít jihokorejského agenta na Číňany obsazeném letišti, takže vám bude čínská identita vyloženě hodit. Naskočte do auta a dojeďte až na letiště, v jehož prostoru vidíte 3 označené body. Na letiště se dostanete jen v čínském autě, protože jinak se vám neotevře hlavní vstupní brána (tu najdete nedaleko od čínského velitelství). Pokud cestou o auto přijdete, tak si budete muset najít nějaké jiné čínské vozidlo.

V čínském autě tedy projedete do prostoru letiště. Jihokorejský agent je na jednom ze 3 označených míst, ale hra vám neprozradí, které je to pravé. Budete tedy muset objet všechna 3 označená místa a agenta najít. Jakmile ho objevíte, tak ho oslovte a řekněte mu, ať vás následuje. Naskočte do auta a agent automaticky nastoupí na místo spolujezdce. Nyní stačí vyjet ven z letiště a dojet až na označené místo v městečku Kaesong.

~~1.7~~ A Farewell to Kings

Druhý jihokorejský kontrakt už vám dá pořádně zabrat. Vaším úkolem totiž bude zničit všechny balistické rakety, které jsou rozmístěny na severokorejském vojenském letišti v Ichonu (na letiště vám doporučujeme proklouznout v nějakém severokorejském vozidle). Ihned po vjezdu do prostoru letiště bohužel zjistíte, že vám přestal fungovat radar a nemůžete použít žádnou ze speciálních akcí. To je způsobeno severokorejskou rušičkou, která je umístěna v jihovýchodním rohu letiště (na radaru ji vidíte jako červenou tečku). Dojeďte tedy k rušičce a zaútočte na ní. Stačí několik granátů nebo nálož C4 a rušička exploduje.

Jakmile bude váš radar zase plně funkční, tak se můžete pustit do ničení balistických raket. Je několik způsobů, jak je zničit. Tím nejjednodušším je použití některé ze speciálních akcí (doporučujeme letecký nebo dělostřelecký útok). Dále jsou zde samozřejmě nálože C4, které můžete umístit přímo mezi rakety (je lepší zničit několik raket na jednou). Pokud ale nechcete plýtvat speciálními akcemi, tak můžete použít transportéry s taktickými raketami. Jednoduše je zaparkujte mezi rakety a pak je z dálky zničte pomocí granátů. Poslední možností je použití obrněného transportéru, který najdete ve východní části základny. Je vyzbrojen dělem a rakety zničí jediným zásahem.

Po zničení všech raket se na vašem radaru objeví symbol kříže. Označuje polohu velitele základny, který je zalezlý v budově v severní části letiště. Co nejrychleji k němu dojeďte a sledujte jeho pohyb. Po chvilce vyleze z budovy a vyběhne na přistávací plochu (pokouší se

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

HLAVNÍ POSTAVA:
Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření
Křížek » Nabíjení
Kolečko » Skákání
Čtvereček » Úder pažbou
Trojúhelník » Interakce s okolím/nastoupení do vozidla
R1 » Střelba
R2 » Výběr zbraně
R3 » Dalekohled/použití optiky na zbrani
L1 » Hození granátu
L2 » Výběr granátu
L3 » Změna postoje
Směrová šipka doprava » Obchod se zbraněmi
Směrová šipka doleva » Vypne nebo zapne identifikační vlajky

VOZIDLO:
Levý analog » Řízení/ovládání pásů
Pravý analog » Natočení kamery/zaměřování zbraně
Křížek » Plyn
Kolečko » Klakson
Čtvereček » Brzda/zpátečka
Trojúhelník » Vystoupení z vozidla
R1 » Ruční brzda/u pásových vozidel střelba
R2 » Výběr zbraně
L1 » Vystoupíte a pasažéři zůstanou uvnitř
L2 » Vystoupí jen pasažéři

VRTULNÍK:
Levý analog » Naklánění vrtulníku
Pravý analog » Natočení vrtulníku
Křížek » Stoupání
Čtvereček » Klesání
Kolečko » Klakson
Trojúhelník » Opuštění vrtulníku
R1 » Střelba
R2 » Výběr zbraně
L1 » Vystoupíte a pasažéři zůstanou uvnitř
L2 » Vystoupí jen pasažéři
Směrová šipka nahoru » Zatažení vlečného lana
Směrová šipka dolů » Vytažení vlečného lana

vám utéct ve vrtulníku, který přiletí ze severovýchodu). Použijte na něj standardní postup a v klidu přivolejte spojenecký vrtulník.

1.8 Gimme my Money

Ve druhém mafiánském kontraktu bude vaším úkolem ukrást stroj na tisknutí peněz. Naštěstí budete mít k dispozici vrtulník, takže půjde o velmi rychlou akci. Až přiletnete na označené místo, tak si kromě označené bedny všimněte také označeného čínského důstojníka. Jeho zabitím splníte bonusový úkol, ale zároveň také naštvete Číňany. Musíte si tedy rozmyslet, jestli se vám to vyplatí. Každopádně po vyzvednutí bedny s tiskařským strojem (použijte vlečné lano) si dejte pozor na raketometčíky, kteří jsou umístěni na střechách sousedních budov. Bednu dopravte na označené místo u skladiště mafiánů a pak s vrtulníkem přistaňte na nedaleké označené přistávací ploše.

1.9 Bait and Switch

Po přijetí posledního mafiánského kontraktu naskočte do severokorejského náklaďáku zaparkovaného na ulici a chvilku počkejte, až si nastoupí také všichni mafiáni (ti vám poslouží jako podpůrná jednotka). Pak vyrazte směrem do města Sariwon, v jehož východní části na vás na nádraží čeká Hong-do Seon-u obklopený početnou jednotkou. Doporučujeme vám zastavit u nejbližšího obrněného transportéru s dělem, který byste měli ukrást a použít na druhý transportér s dělem a protiletadlový komplet.

Až bude zničena veškerá těžká technika, naběhněte na nádraží a postřílejte vojáky rozmístěné kolem vašeho cíle (na jeho gorily použijte oslepovací granát, díky kterému je můžete velmi snadno zlikvidovat). Po spoutání hledaného zločince postřílejte zbývající vojáky a křížového kluka doneste do nákladního auta. V něm dojeďte k označenému transportéru Frog 7, jehož krádež je bonusovým úkolem. Přendejte do něj svého zajatce a transportér dovezte do ruské garáže. Teprve po jeho odevzdání zavolejte vrtulník, který odveze zajatce.

1.10 No One Will Ever Know

Na závěr jsme si nechali kontrakty, které vám zadá čínský velitel. Hned ten první je opravdu velmi zajímavý. Jeho cílem je totiž likvidaci 3 důležitých členů ruské mafie, kteří se pohybují po městě Haeju. Aby to nebylo tak jednoduché, tak bonusovým úkolem je zůstat nezpozorován. To znamená, že vás během celé doby plnění kontraktu nesmí zahlédnout ani jeden člen mafie. To se vám povede jen v případě, že ke splnění úkolu použijete odstřelovačku. Naštěstí vám Číňané jednu darují (najdete jí v bedně se zásobami u výjezdu z velitelství).

Dojeďte do východní části Haeju. Neprojíždějte ale kontrolou na silnici, protože by vás mafiáni odhalili. Místo toho kontrolu obejděte přes jeden z kopců, které obklopují východní část ovládanou mafií. Postupně se přibližte na dohled k oběma označeným cílům ve východní části města. Pokud se vám je podaří nepozorovaně zastřelit, tak máte vyhráno. Posledního mafiána ve střední části města totiž můžete zastřelit přes moře z přístavu na západním konci města. Nakonec si promluvte s čínským důstojníkem, který na vás čeká v přístavu.

1.11 Under New Management

Dál budeme pokračovat druhým čínským kontraktem. Vaším úkolem bude tentokrát postřílet 6 označených severokorejských vojáků v západní části města Nampo. Jeho východní část je obsazená čínskou armádou, takže směr vašeho útoku je jasně dán. Z čínské části města totiž můžete odstřelovačkou postřílet většinu označených vojáků. Pak pokračujte dál směrem na západ a až zastřelíte posledního označeného protivníka, tak vám na pomoc přispěchá malá jednotka čínských vojáků.

Součástí podpůrné čínské jednotky by měl být také obrněný transportér, který můžete použít pro útok na skladiště na západním konci města. Před ním na vás totiž čeká Sun Han, který je obklopen nejen pěšáky, ale také obrněnými transportéry. Nejprve se tedy postarejte o veškerou těžkou techniku a teprve pak chyťte Hana. Místa pro vrtulník je před skladem dost, takže jeho deportace bude velmi jednoduchá.

1.12 Bringing Down the House

Na závěr první kapitoly vás čeká zatčení velitele 39. divize Dung Hwangba. Půjde o velmi obtížný úkol, protože generál se schovává na ostrově plném korejských vojáků. Pokud se chcete pokusit o jeho zatčení, tak navštivte spojenecké velitelství a vrtulník vás dopraví na ostrov. Zde je vaším prvním úkolem zničit trojici korejských rušiček, které vám znemožňují použití speciálních akcí. Doporučujeme vám nejprve zničit západní rušičku, ke které se snadno dostanete v jednom z korejských aut. K jejímu zničení musíte samozřejmě použít nálož C4.

Po zničení první rušičky dojeďte na jižní konec ostrova, kde vidíte skupinku šesti označených vojáků. Pokud je postříláte (jde o bonusový úkol), tak na jižním konci ostrova přistane spojenecká jednotka, která vám vytvoří tolik potřebné zázemí. Po doplnění zdraví a munice se vypravte k východní rušičce, kterou vám doporučujeme zničit stejně jako tu první. K severovýchodní rušičce se pak přibližte lesem z východu. Tento směr si Korejci nehlídají a vy se v klidu dostanete až k rušičce.

Nyní můžete dojet k označené věži (doporučujeme vám zaujmout pozici východně od budovy), na

kterou musíte z bezpečné vzdálenosti zaměřit útok letadla vyzbrojeného speciální bombou na ničení bunkrů. Nakonec zatkněte generála Hwangba, který ze zničené věže utíká směrem na východ (musíte ho zatknout před tím, než stačí nastoupit do přilétajícího vrtulníku). Pak si vychutnejte animaci, která ukončuje kapitolu.

Hledaní zločinci

- **Jin-ho Yong** - Jeho zadržení je součástí kontraktu „Ante Up".
- **Su-yeong Kim** - Najdete ho na kopci mezi Allied MASH a NK Artillery Base. Kopec je bohužel přístupný jen z jihu, takže vám doporučujeme zaútočit na něj směrem od silnice vedoucí ke korejské dělostřelecké jednotce. Kromě pěšáků se připravte také na boj s lehkým obrněným transportérem.
- **Yeom Park** - Parka najdete mezi malými domky severně od města Haeju. Pokusí se vám utéct, takže při jeho zatýkání postupujte co nejrychleji. Naštěstí je neozbrojen, takže zatýkání proběhne bez boje.

5 - **Tal-hun An** - Velí stavbě umístěné severovýchodně od města Pyongyang North. Má jen malý doprovod, takže vás čeká souboj s nepočetnou jednotkou pěšáků.

- **Chong-chun Yi** - Najdete ho na kopci jižně od města Pyongyang East. Před pokusem o jeho zadržení se rozhodně vyzbrojte raketometem, nebo si sežeňte vozidlo s těžkou výzbrojí. Čeká vás totiž souboj s těžkým tankem.

7 - **Kang-keun Ha** - Je ukrytý v horách jihovýchodně od Kaesongu. Během boje si dávejte pozor na 2 raketometčíky. Po zatčení a odevzdání zločince se porozhlédněte po velkých bednách, které obsahují spoustu peněz.

- **Yeong-suk Park** - Pohybuje se přímo uprostřed města Downtown Pyongyang. Je obklopen početnou jednotkou, která ale naštěstí nemá ve výzbroji raketomety.

9 - **Cheol-han Cho** - Ukrývá se severně od spojeneckého velitelství. Podívejte se na mapu, kde vidíte severně od velitelství polní cestu táhnoucí se kolem řeky směrem na východ. Tato cesta je plná korejských obranných pozic a na jejím konci je tunel, u kterého najdete svůj cíl. Postřílejte všechny pěšáky a křížovou devítku rychle naložte do auta. Z tunelu totiž budou vybíhat stále noví protivníci (tunel můžete také zničit leteckým útokem). Vrtulník přivolejte až ve chvíli, kdy budete i se zajatcem v bezpečí.

10 - **Yeong-kil Kim** - Najdete ho na železnici jihozápadně od spojeneckého velitelství. Jakmile se k němu přiblížíte, tak se připravte na palbu dvojice kulometných hnízd, která jsou umístěna po stranách trati.

2. DIAMONDS

1 Embedded

Stejně jako v první kapitole začneme u spojenců. Plukovník Garrett vás požádá, abyste dělali doprovod fotografovi, který si chce udělat pár zajímavých záběrů. V tomto kontraktu půjde hlavně o vaše řidičské umění. To vám ostatně naznačí už časový limit, ve kterém musíte vyzvednout fotografa (doporučujeme vám přesednout si do jeho auta, protože díky tomu získáte identitu civilisty a nikdo na vás nebude střílet). Po jeho vyzvednutí budete muset objet několik bodů, které vám fotograf označí na mapě. Buďte co nejrychlejší, protože za vteřiny zbývající do časového limitu získáte vždy příjemný peněžitý bonus. Na silnicích si jen dávejte pozor na skupinky vojáků, protože jejich zabíjení vám může výrazně pokazit vaší pověst.

Zatýkání hledaných zločinců

Jakmile nastoupíte do libovolného vozidla, tak máte možnost získat krycí identitu. Funguje to tak, že pokud vás nikdo nevidí do vozidla nastupovat, získáte identitu, která k danému vozidlu náleží. Jednoduše řečeno, když vás nikdo nevidí nastupovat do čínského auta, tak vás budou v autě považovat za Číňana. Většinou vás ale někdo alespoň zahlédne, takže musíte zajet někam mimo civilizaci, kde se vaše krycí identita automaticky aktivuje (stačí zajet do lesa nebo na opuštěnou silnici).

Pokud je vaše krycí identita aktivní, tak jí vidíte v levém dolním rohu obrazovky (nad ukazatelem poškození). Například pokud nad ukazatelem poškození vidíte čínskou hvězdu, tak vás všichni považují za Číňana (to ale znamená, že na vás mohou střílet i vaši spojenci). O svou krycí identitu ale můžete velmi snadno přijít. Stačí se přiblížit k libovolnému důstojníkovi nebo havarovat (stačí ťuknout do jiného auta a vaše krytí zmizí).

Downed Bird in Enemy Nest

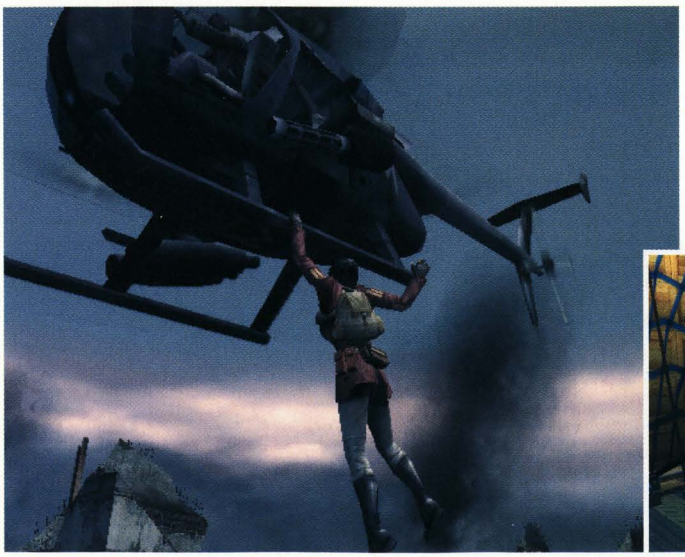
Také druhý kontrakt dostanete na spojeneckém velitelství. Jeho cílem bude záchrana 3 spojeneckých vojáků, kteří přežili havárii vrtulníku na území ovládaném severokorejskou armádou. Bonusovým úkolem bude zničit 3 protiletadlové komplety, které jsou rozmístěné kolem místa havárie a mají vrtulník na svědomí (jde o velmi dobře hodnocený bonusový úkol). Vzhledem k nepříjemnému časovému limitu vám doporučujeme vydat se k místu havárie přes letiště v Ichonu.

Jakmile se dostanete na začátek polní cesty vedoucí k místu havárie, budete se muset rozhodnout, jaký postup zvolíte. My vám doporučujeme krádež severokorejského tanku T-54, který se pohybuje kolem začátku polní cesty. Jeho dělem totiž snadno zlikvidujete všechny nepřátelské obrněné transportéry, na které cestou narazíte. Až se dostanete k místu havárie, tak nejprve zlikvidujte všechny nepřátelské pěšáky kolem vraku. Pak použijte letecké údery, pomocí kterých můžete poměrně snadno a rychle zničit protiletadlová děla. Myslete při tom na časový limit, po jehož uplynutí se na místě havárie objeví severokorejské posily.

Až bude všude kolem klid, tak si nechte vrtulníkem přinést severokorejský náklaďák (pokud nezničíte protiletadlová děla, tak vám vrtulník sestřelí). Nastupte do něj a zatrubte na spojenecké vojáky. Až si nastoupí dovnitř, tak se vydejte směrem ke spojeneckému velitelství (cestou se vyhněte zkratce vedoucí od letiště v Ichonu směrem na jih). Pokud by na vás cestou začali střílet spojenci, tak na ně zatrubte. Tím se totiž okamžitě zbavíte své severokorejské identity. Vše končí ve chvíli, kdy dovedete všechny 3 vojáky do vyznačeného kruhu.

A Hot Time in Nampo

Dál budeme pokračovat s kontraktem, který vám zadá agent Buford na jihokorejském velitelství. Cílem vašeho útoku bude čínská základna ve městě Nampo, takže se připravte na to, že Číňany pořádně naštvete. Budete muset zničit celkem 3 velké nádrže plné paliva a 10 cisteren, které krouží městem. Ještě před útokem vám rozhodně doporučujeme vyzvednout



si dostatek náloží C4, které budete potřebovat (použijte Demolition Drop). Také vás musíme upozornit na časový limit, který je spojen s bonusovou části kontraktu. Pokud totiž zničíte všechny požadované cíle do příjezdu čínských posil, tak získáte nějaké ty dolary navíc (500 dolarů za 1 vteřinu).

S ničením byste měli začít v západní části města, která je výsostným čínským územím. Použijte nějaké čínské vozidlo a proniknete v něm k nejzápadnější nádrži. Kousek od ní stojí trojice zaparkovaných cisteren, takže půjde o pěkný začátek. Nádrž i cisterny zničte pomocí náloží C4 a pak se kolem porozhlédněte po dalších cisternách (na ty použijte kombinaci střelby a granátů).

Až nebude žádná cisterna v dohledu, tak pokračujte do východní části města. Zde nejprve zničte označené nádrže a pak se dejte do hledání zbývajících cisteren (ve městě jich je více než 10, takže byste s jejich hledáním neměli mít problémy). Pokuste se vše zvládnout v časovém limitu, protože pak se ve městě objeví čínské posily, proti kterým prakticky nemáte šanci. Posily jsou totiž tvořeny tanky a bitevními vrtulníky (vrtulníky budou kroužit hlavně nad západní částí města a tanky přijedou ze severu).

First Principles

Cílem druhého jihokorejského kontraktu je záchrana spojeneckého pilota. Jeho letadlo se zřítilo severovýchodně od Ichonu a zničení jeho vraku bude vaším prvním úkolem. Dojeďte na polní cestu vedoucí k místu havárie a připravte se na boj se skupinkou severokorejských vojáků. Většina z nich se proti vám pokusí použít kulomety průzkumných vozidel. Až se přiblížíte k vraku, tak se připravte na vojáky vyzbrojené raketomety. Až bude kolem klid, tak umístěte k vraku nálož C4 a doběhněte k jednomu z korejských aut. Odpalte nálož a v autě se vydejte směrem na silnici vedoucí do Ichonu.

Na vašem radaru se po chvilce objeví symbol auta. Jde o nákladní auto, ve kterém Korejci odvážejí jihokorejského pilota do své pevnosti. Vaším úkolem je auto dostihnout a pilota zachránit. Stačí zastavit auto přímo před nákladákem a zastřelit jeho řidiče. Pak rychle naskočte zpět do terénního auta a zatrubte na pilota. Během pár vteřin se na scéně objeví rozzuření protivníci, takže byste měli co nejrychleji zmizet. S pilotem v autě dojeďte na označené místo na letišti v Ichonu.

Master of None

Poslední jihokorejský kontrakt je velmi těžký. Vaším cílem je totiž severokorejská pevnost v severovýchodním rohu mapy. O jak těžký úkol jde, to zjistíte kousek za letištěm v Ichonu. Na silnici vedoucí k pevnosti totiž zuří bitva mezi jihokorejskou a severokorejskou armádou. Využijte toho a získejte jeden ze severokorejských obrněných transportérů. Pak se co nejrychleji probojujte k bráně vedoucí do pevnosti. Rychlost je důležitá, protože váš čas na splnění úkolu je omezen ukazatelem ztrát v pravé části obrazovky. Pokud narostou ztráty na 25000, tak si budete muset celý kontrakt zopakovat od začátku.

Bránou se pokuste co nejrychleji proklouznout dovnitř (nebo použijte velmi účinnou leteckou podporu). V prostoru těsně za bránou pak rychle ukradněte těžký tank T-54, ve kterém se stanete pány situace. Vyjeďte na západní svah za bránou a zničte první 2 označená děla. Pak můžete díky dlouhému dostřelu vašeho tanku pohodlně zničit další 2 děla umístěná na východním svahu. Nyní přichází velmi obtížná část úkolu. Další 3 děla jsou totiž umístěna v severní části pevnosti. Doporučujeme vám sjet k mostu vedoucímu do této části pevnosti a z co největší vzdálenosti zničit těžkou techniku, která na vás čeká na jeho druhé straně.

Při svém postupu směrem na sever si dejte pozor na vrtulník, který by vám mohl nepěkně zkomplikovat život. Po jeho sestřelení vyjeďte východní cestou na kopec nad severní části pevnosti a postupně zničte zbývající 3 děla. Po zničení posledního se ale na vašem radaru objeví další dělo. Probojujte se k němu a zničte severokorejskou rušičku, která je umístěna přímo za ním. Pak postřílejte pokud možno všechny vojáky v okolí děla, protože po jeho zničení bude nám sledovat zatýkání velitele baterie. Obří dělo zničte pomocí Cruise Missile, kterou musíte zaměřit pomocí satelitu. Na závěr vás pak čeká zmiňované zatýkání důstojníka Ji An. Naštěstí je téměř bezbranný, takže jeho zatčení by pro vás nemělo být nic těžkého.

Playing the Odds

Pokračovat budeme kontraktem, který vám zadá Sergej. Vaším cílem bude odrazit jihokorejský útok na vojenskou základnu západně od města Sariwon. Bonusovým úkolem je podplacení čínského důstojníka, kterého najdete ve městě North Pyongyang (musíte postřílet Číňany, kteří se ho pokoušejí zabít). Za svůj úplatek od něj získáte palebnou podporu čínského dělostřelectva, která vám může celý výrazně ulehčit splnění úkolu. Do prostoru označené vojenské základny se po zemi dostanete jen ze západu. Na silnici ale čeká hlídka, která je schopná odhalit vaší identitu. Hlídku tedy oběhněte po svahu hory, protože ten je mimo označené jihokorejské území.

Až se dostanete do základny, tak ukradněte jeden ze severokorejských tanků. V něm odjeďte do co největší vzdálenosti, aby vás jihokorejští vojáci nemohli odhalit. Teprve z bezpečné vzdálenosti pak zahajte svou palbu na jihokorejské ozbrojené transportéry, které budou na základnu útočit ze západu. Pokud budete opatrní, tak si jižní Korejce ani moc nenaštvete. Dru-

hou možností je použití čínských dělostřelců. Až se na základně nashromáždí větší množství jihokorejských vojáků, tak na ně nechte spustit palbu děl. Kontrakt splníte ve chvíli, kdy klesne ukazatel jihokorejské morálky na nulu.

~~X~~7 Omertá

Další kontrakt od ruské mafie bude dost netradiční. Vaším úkolem totiž bude zabít 4 potencionální zrádce, které vám hra postupně odhalí na radaru. Pokud chcete splnit bonusový úkol, tak je musíte zabít, aniž by vás u toho někdo viděl. Není to sice jednoduché, ale ne nemožné. Začněte tím, že si necháte dovézt bednu s odstřelovačkou (pokud už jí nemáte). Pak se vydejte do města North Pyongyang, ve kterém má váš první cíl tiskovou konferenci. Zaujměte pozici co nejdál od něj a zastřelte ho (pozor na hlídky, které by vás u toho mohly zahlédnout).

Na vašem radaru se objeví auto se severokorejským zajatcem. Následujte ho a dojeďte na železniční most vedoucí do města Sariwon. V něm totiž čeká vrtulník na příjezd zajatce. U vrtulníku navíc čeká váš třetí cíl, takže zabijete 2 mouchy jednou ranou. Počkejte si, až vrtulník vzlétne, a sestřelte ho protileta-dlovou střelou (pokud jí nemáte, tak musíte oba cíle zastřelit ještě před tím, než nastoupí do vrtulníku). Nakonec dojeďte do města Nampo, po kterém jezdí tank s posledním cílem. Jde o tankového velitele, který plní v tanku roli kulometčíka.

~~X~~6 „...It's Who You Know"

Poslední kontrakt pro ruskou mafii je možná překvapivě jednoduchý. Vaším prvním úkolem je najít a vyzvednout novináře, který zná polohu kárové královny. Najdete ho západně od města North Pyongyang. Stačí dojet k němu, oslovit ho a pak rychle nastoupit do auta. Novinář vás pomocí několika navigačních bodů dovede až k nemocnici ve městě Downtown Pyongyang. Pokud chcete splnit bonusový úkol, tak novináře po objevení hledaného zločince zastřelte. Pak pronásledujte Jong Seomuna, který utíká z nemocnice směrem na jih. Jeho cílem je severokorejská loď zakotvená jižně od města. Pokud ho dostihnete až u lodi, tak jí zničte pomocí C4 nebo leteckého náletu (z lodi totiž vybíhají stále noví protivníci). Pak svého zajatce libovolným vozidlem dopravte do bezpečné zóny, kde může přistát vrtulník.

~~X~~9 Escort Service

Nakonec jsme si nechali Číňany. Jejich první kontrakt je velmi jednoduchý. Vaším jediným úkolem totiž bude dovézt čínského důstojníka z města Nampo do Haeju. Pokud si chcete tento úkol trochu okořenit, tak můžete cestou splnit také bonusový úkol. V něm jde o zničení 3 označených stanů v severokorejském táboře. Každopádně jako dopravní prostředek vám doporučujeme použít obrněný transportér, který najdete nedaleko čínského velitelství. Je dostatečně rychlý a jeho raketomet vám umožní velmi snadno zničit označené stany. Jen ještě jedna rada na závěr. Pokud budete stále udržovat maximální rychlost, tak se s největší pravděpodobností vyhnete všem nepřátelským raketám.

2~~X~~0 Persuasion

Také druhý kontrakt není příliš těžký. Vaším úkolem bude ubránit Propaganda Village před útokem jihokorejské jednotky. Pokuste se do ní dostat během časového limitu, který vám odpočítá čas zbývající do útoku. Na označeném místě najdete těžký tank T-80, který vám doporučujeme použít jako svůj hlavní trumf. Postavte ho tak, abyste skupinku čínských důstojníků kryli proti útokům z jihu (přežití všech šesti důstojníků je váš bonusový úkol). Z tohoto směru totiž přijde hlavní útočná vlna, která je tvořena hlavně auty vyzbrojenými raketomety. Až odrazíte první vlnu, tak máte prakticky vyhráno. Celý kontrakt končí tím, že musíte zničit jihokorejský obrněný transportér (pokud vám protivníci zničí tank, tak použijte jeden z raketometů na jihokorejských autech).

2~~X~~1 Knock Knock

A je zde poslední kontrakt, který vám zadá plukovník Peng. Vaším cílem bude zničení severokorejské dělostřelecké baterie, která je umístěna v malé pevnosti jižně od města Nampo. Libovolným vozidlem dojeďte až k zátarasu před pevností a ukradněte severokorejský tank T-54. V něm můžete projet vstupní branou, za kterou už na vás čeká další tank. Zničte ho a rychle pokračujte dál (pokud se zastavíte, tak budete ideálním cílem pro raketometčíky rozmístěné na vnější zdi).

Až se dostanete mezi označená děla, tak nejprve zničte protitankové dělo před budovou velitelství. Pak zničte rušičku a pusťte se do postupné likvidace všech označených děl. Po zničení posledního z nich se na vašem radaru objeví Won Jegal. Vraťte se do první části pevnosti a zničte tank, ve kterém je Jegal ukryt. Po zničení tanku začne označený zločinec utíkat směrem z pevnosti. Nechte ho vyběhnout ven a až bude dost daleko, tak vyskočte ze svého tanku a zatkněte ho.

2~~X~~2 The Guns of Kirin-do

Závěrečný kontrakt celé kapitoly se odehraje na ostrově Kirin-do. Je na něm totiž umístěno superdělo, které může svou jadernou municí ohrozit nejen jižní Koreu, ale také Japonsko. Naneštěstí je část ostrova zamořená radiací, takže nepůjde zrovna o lehký úkol. Začínáte na severním konci ostrova a vaším prvním cílem je překročení mostu, který vede do jeho jižní části. Polní cestou se prostřílejte až na silnici a ukradněte nějaké vozidlo. V něm dojeďte k jedné z několik nepřátelských základen a ukradněte tank nebo obrněný transportér. Most

spojující obě části ostrova je totiž zamořen radioaktivitou, kterou můžete projet jen uvnitř nějakého pancéřovaného vozidla.

Na jižní části ostrova vám nejprve doporučujeme zničit velkou základnu, kterou najdete na jeho jižním konci. Po zničení děla se totiž do této základny uchýlí generál Chang a její dobývání vám doporučujeme neodkládat (opakování celého kontraktu může být frustrující). Hlavně zničte všechny tanky a kasárna, ze kterých může vyběhnout neomezený počet pěšáků (na zničení budov použijte letecké útoky, které máte zdarma). Po zničení základny pokračujte na západní konec ostrova. Tam totiž začíná dlouhá polní cesta, která vede ke druhému superdělu.

Cesta do kopce je nejen plná pěšáků, ale také těžkých tanků. Připravte se tedy na pomalý a opatrný postup (použití severokorejské identity je dost riskantní). Na vrcholu kopce pobijte všechny protivníky a pak vlezte do označeného superděla (dveře najdete na jeho levé straně). Dvěma výstřely zničte superdělo používající jadernou munici a pak se připravte na zatýkání generála Changa. Doporučujeme vám sjet z hory po jejím jižním svahu. Pak dojeďte k řádně připravené vojenské základně a zatkněte generála.

Hledaní zločinci

2 - **Chan-seok Park** - Najdete ho kousek od pozice, na které vás letadlo vysadilo na začátku hry. Bohužel je obklopen jednotkou pěšáků podporovanou tankem. Pokud se vám ale podaří tento tank ukrást, tak pomocí jeho děla všechno kolem pěkně rychle vyčistíte.

3 - **Tu-chin Cho** - Poručíka Cho najdete kousek na východ od Propaganda Village. Velí početné jednotce, která je neustále doplňována posilami, které přicházejí z několika tunelů. Doporučujeme vám zničit nejprve všechny tunely a teprve pak se věnovat zatýkání.

4 - **Yeong-seon Seo** - Tohoto zločince najdete na kopci západně od letecké základny v Ichonu. Stejně jako většina členů jeho ochranky je vyzbrojen raketometem, takže budete muset postupovat velmi rychle a hlavně rozhodně. Navíc vás bude během zatýkání otravovat nepřátelský vrtulník, který vám doporučujeme co nejdříve sestřelit.

5 - **Pung-cho Yu** - Čeká vás cesta do severovýchodní části mapy. Vaším cílem je totiž severní konec polní cesty, která vede z města East Pyongyang směrem na sever.

6 - **Yeong-il Cheon** - Najdete ho jižně od brány, která vede do severokorejské pevnosti. Bohužel stojí u tunelu, ze kterého může vyjet několik tanků. Ještě před zatčením vám doporučujeme tento tunel zničit leteckým útokem.

7 - **Seon-keun Yun** - Je zakopán východně od letiště v Ichonu. Jeho ochranka není příliš nebezpečná, takže půjde o pohodové zatčení.

8 - **Kyubyung Park** - Najdete ho na západním konci železnice, která vede severně od města Nampo. Má kolem sebe početnou jednotku pěšáků, kteří jsou podporováni těžkým tankem. Rozhodně zapomeňte na útok ze vzduchu, protože Parkova jednotka je vyzbrojena 2 protiletadlovými děly.

9 - **Chu-ho Kim** - Tak toto je opravdový oříšek. Major Kim se schovává v horách severozápadně od města Haeju. Dostanete se k němu po jedné z polních cest, takže ho určitě najdete velmi rychle. Horší zpráva je, že je obklopen jednotkou několika mobilních protiletadlových kanónů ZSU-57. Tato jednotka je navíc vybavena rušičkou, takže se připravte na souboj s těžkou technikou bez podpory speciálních akcí.

10 - **Myeong-han Kim** - Další major Kim se schovává na kopci jihozápadně od města Nampo. Rozhodně vám doporučujeme použít nějaké severokorejské vozidlo, protože cesta vedoucí na kopec je plná tanků (a na kopci jsou rozmístěna protiletadlová děla). Nahoře si počkejte, až z tunelu vyjede poslední tank. Pak zničte rušičku signálu a všechna protiletadlová děla. Teprve pak se můžete dát do zatýkání, při kterém si musíte dát pozor na těžké tanky kroužící kolem.

3. HEARTS

3-X Inspect and Verify

Děj hry se přesouvá směrem na sever. Pokud chcete, tak se nejprve porozhlédněte po okolí. Pak navštivte spojenecké velitelství v Kusongu, kde vám plukovník Garrett zadá tento kontrakt. Vaším úkolem bude dělat řidiče čtveřici inspektorů, kteří se zajímají o severokorejský jaderný program. Jako vozidlo použijte transportér, který je zaparkovaný vedle inspektorů. V něm budete muset postupně navštívit všechny 3 místa, které máte označené na mapě.

Doporučujeme vám začít u toho nejsevernějšího, protože vás tam čeká nejtužší odpor (připravte se na boj s tanky a transportéry). Až bude v okolí označeného místa klid, tak vypusťte inspektory (zmáčkněte L2) a kryjte je svým dělem. Musíte chvilku počkat, než provedou inspektoři svou kontrolu. Pak pokračujte k dalšímu bodu. Mírné nebezpeční váš čeká ještě u nejjižnějšího bodu, kde budete napadeni vrtulníky (váš kanón je ale zvládne velmi rychle). Pokud alespoň jeden z inspektorů přežije, tak ho dovezte zpět ke spojeneckému velitelství.

3-X Reactor Retrieval

Také další kontrakt vám zadají spojenci. Tentokrát jde o to, že severo-

korejští vojáci zadrželi skupinku 3 inspektorů a chystají se je popravit (vaším bonusovým úkolem je zachránit všechny 3 inspektory). Naskočte do vrtulníku stojícího u velitelství a doleťte k Yongbyonu. K jaderné elektrárně se ale nepřibližujte, protože pokud vás poblíž ní Korejci zahlédnou, tak začnou s popravou bez dalšího otálení (čas zbývající do popravy vidíte v pravé části obrazovky).

Najděte si nějaké severokorejské vozidlo a po získání krycí identity dojeďte až k inspektorům. Jakmile z vyskočíte z auta, tak zastřelte zeleně označené strážné (ti mají popravu na starosti). Pak postřílejte všechny protivníky v okolí a na zničení těžké techniky použijte leteckou podporu. Nakonec naskočte do severokorejského náklaďáku, zatrubte na inspektory a pak prokličkujte mezi zátarasy k označenému spojeneckému táboru, který je umístěn kousek západně od elektrárny.

3.3 Repo Man

Nyní budeme pokračovat na jihokorejském velení. První kontrakt bude velmi jednoduchý, takže vám určitě zabere jen pár minut. Vaším úkolem je zabránit ruské mafii, aby získala tajemství jihokorejské rušičky KIFV. Ruští vědci jí zkoumají na základně nedaleko Chongju, takže vás naštěstí nečeká žádné zdlouhavé cestování. Jednoduše proklouzněte do základny a rychle naskočte do rušičky. Pak se pokuste ujet pryč ze základny (doporučujeme vám přejet před kopec na východní straně ruské základny). Pokud se vám to povede, tak můžete transportér vrátit původním majitelům (tím splníte bonusový úkol). Pokud bude transportér zničen, tak přijdete jen o bonus.

3.4 Clear Channel

Také druhý jihokorejský kontrakt je ve své podstatě velmi jednoduchý. Vaším úkolem bude zničit 5 čínských stanů, které vám hra ochotně označí na mapě. V podstatě jediným problémem je fakt, že s největší pravděpodobností pěkně vytočíte Číňany. Pokud se chcete vyhnout tomuto nepříjemnému efektu, tak použijte letecké útoky z maximální možné vzdálenosti. Pokud budete mít štěstí, tak vám to u Číňanů projde bez poskvrny. Když vám ale na jejich mínění nezáleží, tak je celá věc ještě jednodušší. Stačí se postupně připlížit ke všem stanům a použít na ně nálože C4 nebo raketomet.

3.5 The Acid Queen

V posledním korejském kontraktu se musíte jako obvykle připravit na pořádný boj. Vaším cílem tentokrát bude severokorejská chemická továrna, kterou najdete v severovýchodním rohu mapy. K rychlejšímu přesunu vám doporučujeme použít vrtulník, který na vás čeká před velitelstvím. Až se ale přiblížíte k továrně, tak přistaňte a ukradněte nějaké severokorejské vozidlo. Továrna je totiž chráněna několika protiletadlovými raketomety, jejichž zničení je vaším bonusovým úkolem. Díky severokorejské identitě byste se měli snadno dostat do prostoru továrny, kde můžete začít likvidovat raketomety.

Je jedno kde začnete. Největší problémy ale očekávejte u severozápadního raketometu, který je bráněn těžkým tankem. Po zničení protiletadlové ochrany můžete začít používat transportní vrtulníky, které vám až pod nos dopraví potřebné zásoby. Pokračujte k samotné továrně, před kterou stojí další tank. Po jeho likvidaci použijte na zničení továrny letecký útok nebo libovolné dělo. Zničením továrny vylákáte z úkrytu plukovníka Jong Namgunga. Základna je plná pěšáků, takže jeho zatčení nebude úplně jednoduché. Naštěstí ale nebudete stát proti žádné těžší technice, takže to nebude nic nemožného.

3.6 In the Neighborhood

Dál budeme pokračovat prvním kontraktem, který vám zadá ruská mafie. Vaším cílem bude vesnice obsazená jihokorejskou armádou. Bohužel se díky tomu zřejmě nevyhnete zhoršení vztahů s Korejci. Každopádně celá vesnice je výsostným korejským územím, takže na vás začnou střílet, ať se chováte jak chcete. Doporučujeme vám začít zničením rušičky (naskočte do ní a nechte Korejce, ať si jí zničí sami). Pak utečte do hor severně od vesnice a odtud zničte všechny označené cíle pomocí leteckých útoků. Pokud chcete splnit bonusový úkol, tak v průběhu mise ukradněte označený spojenecký tank, který musíte dovézt do označené garáže ještě před zničením posledního domu.

3.7 106 Miles to Sinuiju

A je zde další poměrně jednoduchý kontrakt. Tentokrát budete muset dopravit do přístavu ve městě Sinuiju zásilku kontrabandu. Kontraband se dělí na několik částí, které získáte od různých osob rozmístěných téměř po celé mapě. Označená je vždy jen jedna osoba a vy k ní musíte dojet v časovém limitu (ten je vyjádřen hodnotou kontrabandu). Aby to nebylo moc jednoduché, budete si muset cestou dávat pozor na všudypřítomné zátarasy. Po vyzvednutí poslední části kontrabandu stačí dojet na molo ve městě Sinuiju a celou zásilku předat poslovi. A ještě je zde netradiční bonus. Pokud do přístavu dojedete ve sportovním autě ze začátku kontraktu, tak si můžete toto auto kdykoliv znovu objednat.

3.8 Raw Materials

Poslední kontrakt ruské mafie bude jednoznačně nejtěžší. Budete totiž muset proniknout k velitelskému bunkru rozlehlé severokorejské základny. Naneštěstí jsou na základně rozmístěny protiletadlové raketomety, které vám znemožní dodávku zásob. Navíc je jejich zničení bonusovým úkolem, takže byste neměli váhat a nejprve byste se měli věnovat právě raketometům. Asi vám nemusíme připomínat, že byste při tom ničení neměli zapomenout také na 2 rušičky.

Na základně hlídkují jen 2 tanky, takže vám doporučujeme jeden z nich ukrást a použít ho proti jeho majitelům. S tankem se snadno probojujte až k označenému velitelskému bunkru, který musíte zničit pomocí speciální protibetonové rakety. Až se bunkr zhroutí, tak z něj vyjede Bae Dokgo se svým doprovodem. Zastřelte řidiče a donuťte ho tak vystoupit. Pokud jste pečlivě postříleli všechny vojáky v okolí bunkru, tak by nemělo jít o těžké zatčení.

3.9 Manipulate the Data

Nakonec tu máme jako obvykle Číňany. Jejich první kontrakt je stejně jako u ostatních národů v této kapitole velmi jednoduchý. Vaším úkolem bude získat důležitá data z jihokorejské vojenské základny. Ta je sice umístěna v dobře střeženém údolí, ale svahy hor nejsou na západní straně dostatečně příkré, takže je můžete pohodlně přeběhnout. Po hřebeni doběhněte k místu označenému na radaru a pak rychle seběhněte k počítači, u kterého musíte po spuštění stahování chvilku počkat. Jakmile získáte potřebná data, tak můžete přes hory opět přeběhnout na silnici a svézt se zpět na čínské velitelství.

3.10 Exit Strategy

Druhý čínský kontrakt už bude zajímavější. Vaším cílem totiž bude rozlehlá jihokorejská základna, která je velmi dobře bráněná. Vaším úkolem je zničit velitelství, které je umístěno v jihovýchodní části základny. Pokud si chcete vydělat nějaký ten dolar navíc, tak můžete zničit ještě další označené budovy. Každopádně vám doporučujeme použít jeden z těžkých tanků, které najdete na jižním konci dálničního mostu u čínského velitelství. Jihokorejská základna je sice plná raketometčíků a protitankových děl, ale přesto to bude v tanku jednodušší než bez něj. Podél jižní stěny základny se nejkratší možnou cestou prostřílejte až k velitelství a vyčistěte jeho okolí. Na zničení budovy stačí nejlevnější čínská dělostřelecká podpora.

3.11 Chain Reaction

Také závěrečný kontrakt je velmi přímočarý. Vaším cílem je jaderná elektrárna severně od města Taechon. V jejím okolí zuří tanková bitva, takže byste měli použít jeden z čínských tanků. Vaším jediným úkolem je probojovat se až do reaktoru, ve kterém se ukrývá doktor Han. Naštěstí budou z východu útočit stále nové čínské tanky, takže budete disponovat téměř neomezenou zásobou těžké techniky. Až bude kolem elektrárny klid, tak vjeďte do zamořeného pásma a co nejrychleji zneškodněte doktora Hana. Ven ho budete muset vyvézt v nějakém krytém vozidle, protože radioaktivita by vás jinak velmi rychle zabila.

3.12 Gambit

A je zde zatýkání srdcového esa. Bohužel je stejně jako ostatní kontrakty této kapitoly mnohem jednodušší, než zatýkání obou předchozích es. Celý kontrakt se odehraje v rozlehlé jaderné elektrárně, v jejíž východní části na vás čeká generál Chul Kang. Prokličkujte mezi nekonečnými řadami kontejnerů a nebojte se rozpoutat otevřený konflikt. Vojáci jsou neschopní a pokud budete postupovat dostatečně rázně, tak se brzy prostříláte až do velké budovy, ve které by se měl podle signálu na vašem radaru Kang ukrývat.

Bohužel jde o falešný signál a vy budete muset pokračovat dál na východ. Dlouhou chodbou se prostřílejte až do části elektrárny, která je tvořena systémem několika můstků. Nezdržujte se zbytečným bojem (většinu protivníků je lepší ignorovat, protože vás v pohybu nezasáhnou) a co nejrychleji doběhněte k věži, na jejíž střeše je umístěna přistávací plocha. Rychle Kanga spoutejte a přivolejte si spojenecký vrtulník, který by nemělo nic ohrozit.

Hledaní zločinci

2 - **Chi-seong An** - Stačí dojet do jihovýchodní části Farm Valley a An se vám objeví na radaru. V jeho okolí se pohybují 2 tanky, se kterými musíte počítat. Doporučujeme vám použít krycí identitu a ukrást jeden z tanků. Zbytek pak bude snadný.

3 - **Hyeon-san Chang** - Najdete ho kousek jižně od Sinuiju Farms. Jeho jednotka je vyzbrojena bitevními vrtulníky, tak na ně buďte připravení (jeden z nich můžete použít na zničení toho druhého).

4 - **Chu-ho Ko** - Najdete ho ve městě Taechon. Je schován mezi ruinami, které jsou plné pěšáků. Pokud k němu proniknete s krycí identitou, tak nebudete mít žádné problémy.

5 - **Cho-yeong Cha** - Najdete ho v severozápadní části Unsong Village. V jeho okolí se pohybuje větší množství tanků, takže byste se měli připravit na hodně nepříjemnou bitvu.

6 - **Hye-min Park** - Jeho úkryt je umístěn severně od Chongju Farms. Jde o poměrně rozsáhlou základnu, ve které narazíte na kasárna a tunel plný posil. Doporučujeme vám rychle projet základnou k Parkovi a zničit tunel, u kterého stojí. Pak můžete dokončit zatčení.

7 - **Mun-cheol Yi** - Tohoto slabě bráněného zločince najdete v horách severně od Yongbyon Station.

8 - **Min-su An** - Najdete ho kousek jihovýchodně od města Chongju. Při jeho zadržení budete muset postupovat velmi opatrně, protože An postává nedaleko tunelu, ze kterého může vyjet neomezený počet tanků. Doporučujeme vám nejprve zničit tunel a teprve potom se věnovat zatýkání.

9 - **Nam-cheol Kim** - Jeho malá základna je umístěna jižně od Tenament Ruins. O její obranu se stará jen pár pěšáků, takže při útoku z jihu se nemusíte bát žádného výraznějšího nebezpečí.

10 - **Hun Hong** - Doktor Hong se pohybuje v horách západně od města Yongbyon. Jeho ochranku tvoří jen pár vojáků, takže se nemáte čeho bát.

4. SPADES

4.1 Hunanitarian Efforts

Začneme jediným spojeneckým kontraktem, jehož cíl je velmi jednoduchý. Naskočte do libovolného vozidla a od doktora v nedaleké polní nemocnici vyzvedněte důležitou vakcínu. Tu pak budete muset dopravit na severní konec Tenament Ruins. To je bohužel výsostné čínské území, takže vás čeká trocha nepříjemností. Nemělo by to ale být nic hrozného, protože se na tomto území moc Číňanů nepohybuje. Jednoduše dojeďte k označenému doktorovi a předejte mu vakcínu.

4.2 In and Out

Na jihokorejském velitelství dostanete další snadný kontrakt. Vaším úkolem je vyzvednout jihokorejského agenta, který na vás čeká u majáku západně od čínského velitelství. Stačí použít krycí identitu a dostanete se k němu bez jediného výstřelu. Až k němu dojedete, tak ho oslovte a dovezte ho zpět k jihokorejskému velitelství.

4.3 Boom!

Druhý jihokorejský kontrakt bude namířen proti Číňanům. Naštěstí si to ale u nich nemusíte nutně rozházet, takže se nemusíte bát přílišného snížení své popularity. Vaším prvním úkolem je zničit rušičku, kterou Číňané umístili kousek od svého velitelství. Použijte libovolné čínské vozidlo a až se dostanete k rušičce, tak jí zničte libovolnou zbraní (stačí použít několik granátů). Po zničení rušičky proklouzněte čínským výsostným územím zpět na korejský poloostrov a dál pokračujte na břeh východně od označeného mostu. Z přiměřené vzdálenosti označte most pro balistickou raketu a sledujte jeho zánik.

4.4 Titular Regius

Ve třetím a posledním jihokorejském kontraktu bude vaším cílem najít generála Yuna, který se nachází v jednom z průmyslových objektů nedaleko Yongbyonu. Ukradněte nějaké civilní nebo severokorejské vozidlo a projeďte se kolem označených bodů. Tímto způsobem velmi rychle zjistíte, kde se generál zrovna nalézá. Až jeho polohu odhalíte, tak se porozhlédněte po těžké technice. V jeho okolí se totiž vždy pohybují nejméně 2 tanky. Jeden z nich ukradněte a použijte ho na zničení další těžké techniky. Kromě tanků se zbavte také protiletadlových raketometů, které by mohly ohrozit spojenecký vrtulník, do kterého generála naložíte po jeho zatčení.

4.5 Escort Service

Pokračujeme prvním kontraktem pro ruskou mafii. Sergei vás požádá, abyste doprovodili Josefa do nedalekého severokorejského skladiště. Má se tam totiž odehrát menší obchod se zbraněmi. Jde ale o past, takže jakmile dojedete na místo, schovejte se za jedním z dvojice náklaďáků. Josef vejde do

domku kousek od označeného místa a vy můžete čekat na korejské přepadové komando. Až se objeví, tak se braňte, dokud Josef nevyběhne na parkoviště. Naskočte opět do černé limuzíny a dovezte Josefa zpět k sídlu mafie.

4 Housekeeping

Další mafiánský kontrakt už vám zadá Josef, který převzal vedení celé organizace. Vaším úkolem bude identifikovat a zlikvidovat celkem 4 zrádce, kteří jsou věrní Sergeiovi. Dojeďte na nejbližší označené místo a na identifikaci zrádce použijte dalekohled (stačí si prohlédnout všechny mafiány na označeném místě a hra vám označí toho pravého). Pokud při likvidaci zrádce zastřelíte nevinného mafiána (pokud něco takového existuje), tak přijdete o bonus. Jeden ze zrádců se vám pokusí ujet ve svém autě. Dostihnout ho by neměl být problém, takže nepůjde o žádnou dramatickou honičku.

4 Loose Ends

V posledním mafiánském kontraktu bude vaším cílem logicky Sergei. Ještě než se ale vydáte na označené místo jeho přibližného pobytu, tak vám doporučujeme koupi malého útočného vrtulníku. Budete totiž potřebovat jeho rychlost. Jakmile se přiblížíte k Sergeiovi, tak se dá na útěk. Cílem jeho zběsilé jízdy je přístav ve městě Sinuiju, který je až na druhém konci mapy. Aby toho nebylo málo, tak se vám na mapě objeví poloha plukovníka Kon Lee, který napadl sídlo mafie. Na vás je rozhodnutí, jestli se pustíte do pronásledování Sergeie, nebo jestli se hned vrátíte k sídlu mafie.

Pokud se rozhodnete pro Sergeie (jde o bonusový úkol), tak byste ho měli díky svému vrtulníku rychle dostihnout. Po jeho likvidaci se co nejrychleji vraťte k sídlu mafie, kolem kterého je rozmístěno několik severokorejských tanků a protiletadlových děl (musíte včas zabránit zničení budovy). Doporučujeme vám ukrást tank, pomocí kterého byste měli všechny ostatní bojové prostředky rychle zlikvidovat (objeďte celou budovu, protože protivníci jsou všude kolem). Po zničení všech tanků a děl si to namiřte k plukovníkovi. Ten sedí v obrněném transportéru, který budete muset ukrást. Dojeďte s ním někam do bezpečí a tam ho v klidu zatkněte.

4 An Eye for an Eye

První čínský kontrakt je docela nepříjemnou změnou. Při jeho plnění totiž budete potřebovat notnou dávku štěstí. Vaším úkolem je ubránit dělostřeleckou baterii před útoky Korejců. Ti budou nejprve útočit ze vzduchu, takže vám doporučujeme použít obrněný transportér s protiletadlovým dělem a raketometem. Po zničení prvních 2 vrtulníků se ale na scéně objeví auta s raketomety, která na vás zaútočí ze zálohy. Použijte na ně kanón a po jejich zničení se opět věnujte dalším vrtulníkům (kanón má velký dostřel, takže vrtulníky můžete zničit ještě před tím, než by se na ně zaměřila raketa). Po oražení několika útoků z obou stran budou Korejci útočit jen ze zálohy. Použijte tank a odrazte všechny jejich útoky. Pokud se alespoň jedno dělo dočká příjezdu posil, tak máte vyhráno.

4 Chokepoint

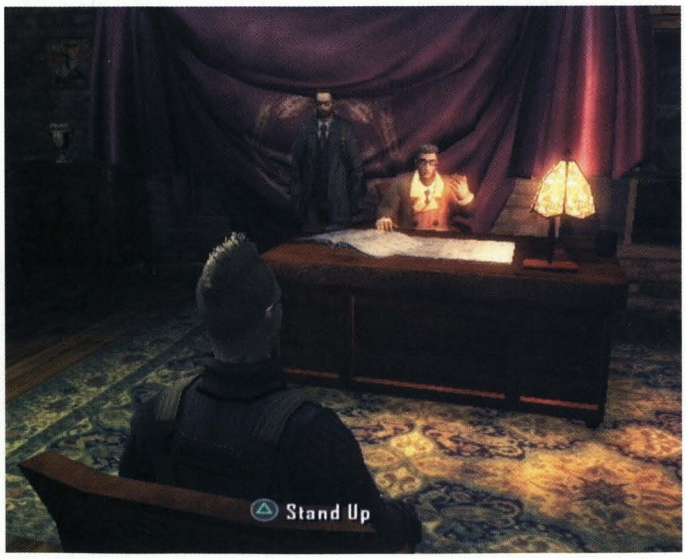
Také druhý čínský kontrakt vám dá asi pěkně zabrat. Budete totiž muset napadnout jihokorejské vojenské letiště a přístav. Je na vás, jaké pořadí zvolíte. My jsme si jako první vybrali letiště, které je přeci jen blíže čínskému velitelství. Doporučujeme vám přijet na letiště v libovolném jihokorejském vozidle. Dojeďte až k řadě letadel a rychle ukradněte jeden z obrněných transportérů, který je vyzbrojen automatickým kanónem. Pokud budete dost rychlí, tak byste měli rychle vyřídit všechny ostatní kanóny a pak se můžete věnovat ničení letadel.

Až všechny 3 letadla explodují, tak letiště co nejrychleji opusťte a namiřte si to do přístavu. Ten je ale ze severu poměrně slušně opevněn, takže vám doporučujeme přiblížení z východu. Proklouzněte až na molo a opět ukradněte jeden z obrněných transportérů. Kolem označené dopravní lodi je totiž pěkně živo a vy se budete muset zbavit všech protivníků. Alternativní cestou je použití vrtulníku, se kterým můžete přistát přímo na palubě lodi. Na její zádi najdete malou rušičku, která vám znemožňuje použití speciálních akcí. Až rušičku zničíte, tak označte loď pro dělostřelce a rychle se vypařte. Kolem lodi bude totiž pěkně horko.

4 Two Degrees of Separation

Při plnění posledního čínského kontraktu bude vaším prvním cílem severní konec Unsan Village. Zde na vás totiž u malého chrámu čeká stařešina, který zná přesnou pozici plukovníka Parka. Vesnice je ale bohužel ihned po rozhovoru napadena početnou korejskou jednotkou, které velí právě plukovník Park. Pokud jste přilétli ve vrtulníku, tak o něj bohužel přijdete. Okolí chrámu totiž na úvod útoku zasypou dělostřelecké granáty, před kterými budete v bezpečí jen uvnitř chrámu.

Po napadení můžete postupovat jedině směrem na jih. Po odražení útoku pěchoty vás čeká přestřelka s několika obrněnými transportéry. Díky rušičkám je vaší jedinou nadějí krádež. V jednom z obrněných transportérů se totiž můžete pokusit zničit všechny ostatní. Až bude jižně od chrámu klid, tak se prostřílejte přes most do západní části vesnice. Zde se připravte na tanky, které přijedou ze západu. Až je zlikvidujete, tak zničte také všechny rušičky a postupujte směrem k plukovníkovi. Po zničení po-



sledního tanku by mělo být jeho zatčení jen pouhou formalitou.

4:1 The Ace of Spades

A je zde závěrečný kontrakt celé hry. Oproti jiným kontraktům poslední kapitoly jde vyloženě o cestu do pekla. Před vámi je totiž velmi dlouhá a trnitá cesta ostrovem, který je přímo zamořen tanky a protiletadlovými raketomety. Navíc si nemůžete objednat žádný vrtulník, takže jste po většinu času odsouzeni k pomalému pohybu. Naštěstí alespoň začínáte v nejlepším tanku celé hry (doporučujeme vám starat se o něj jako o ten největší poklad). Pokuste se postupovat spolu s dalšími 2 tanky. Jsou to velmi platní pomocníci, ale nekryjí si boky ani záda. Tato činnost tedy zbude na vás.

Až dorazíte k několika domům, tak se připravte na útok trojice vrtulníků. Pokud je rychle nesestřelíte, tak o své společníky velmi rychle přijdete. Pokračujte až k první bráně, za kterou už začíná území plné nepřátelských podpůrných staveb. Pokud nechcete mít protivníky v zádech, tak byste měli cestou ničit všechny kasárna a tunely. Pomalým a opatrným postupem byste se měli nakonec dostat až k vězení, ve kterém je držen prezident Kim (pokud na to máte nervy, tak se můžete po zničení vstupní brány pokusit proklouznout k vězení s korejskou identitou). Po rozhovoru s prezidentem vám na pomoc přispěchá malá spojenecká jednotka.

Také dál se můžete těšit na hromady tanků a pěšáků. Až se přiblížíte k řadě přistávacích ploch pro vrtulníky, tak si všimněte tunelu nalevo od silnice. Ten byste měli rozhodně zničit, protože z něj jinak vyjede hned několik tanků. Mezi přistávacími plochami se pak připravte na další boj se skupinkou vrtulníků. Po jejich sestřelení pokračujte dál a opatrným postupem se probojujte až k mostu na severním konci ostrova. Most před vámi exploduje, takže na další postup v tanku můžete zapomenout. Použijte nějaké rychlejší auto a přeskočte v něm na druhou stranu mostu.

Za mostem můžete po pár desítkách metrů vylézt na zasněžený svah vlevo. Po něm vyběhněte až ke vstupní bráně hlavní pevnosti. Zůstaňte dál od ní a použijte Surgical Strike. Tímto leteckým útokem totiž zničíte nejen bránu, ale také dvojici tanků za ní. Po zničení brány generál Song odpálí všechny balistické rakety a na vaší obrazovce se objeví časový limit. Pokud se nestihnete v tomto limitu dostat k ovládacímu počítači, tak rakety dopadnou na zadaná místa.

Nyní vás čeká asi nejtěžší část kontraktu. Budete se totiž muset prostřílet na druhou stranu pevnosti plné obranných pozic s těžkými kulomety a automatickými kanóny. Celá pevnost je třemi příčnými stěnami rozdělena na 4 části. Vaší jedinou šancí je použít nálože C4 na brány, které najdete ve středu stěn. Až se probojujte k velkému skladišti, tak prokličkujte mezi hromadami kontejnerů k řídícímu počítači. Po zničení raket se musíte prostřílet zpět ke vstupní bráně, před kterou už na vás čeká generál Song. Vychutnejte si jeho zatčení.

Hledaní zločinci

2 - **Dae Kim** - Její malá základna je umístěna jižně od Farm Valley. Její součástí jsou protiletadlové komplety i vrtulníky, takže s tím počítejte.
3 - **Jin-weon Seo** - Pohybuje se jihozápadně od chemické továrny. V jejím okolí je rozmístěna spousta protiletadlových kanónů a jeden bitevní vrtulník.
4 - **Yoo-eun An** - Toto je trochu netradiční záležitost. An najdete na vysoké hoře severovýchodně od Unsan Village. Na kopec se dostanete jen ve vrtulníku a vaše protivnice je vyzbrojena protiletadlovým raketometem. Kromě něj ale nemá žádnou ochranku, takže by to nemělo být nic těžkého.
5 - **Keon Park** - Schovává se v horách severovýchodně od Tenement Ruins. Doprovod jí dělá tank, díky kterému si poradíte se zbytkem protivníků.
6 - **Min-seon Yun** - A je zde další základna umístěná jihozápadně od chemické továrny. Tentokrát se při přiblížení z jihozápadu nemusíte bát téměř žádného odporu.
7 - **Moon-han Cheon** - Najdete jí východně od NK Village. V její blízkosti jsou umístěny 2 těžké tanky, které jsou jedinou vážnou překážkou v jejím zatčení.
8 - **Shin-seok Kim** - Najdete jí severovýchodně od čínského velitelství ve městě Dandong. Její základnu brání protiletadlová děla a vrtulníky, takže vám doporučujeme ukrást jedno z děl a to potom použít proti vrtulníkům. Pěšáci nejsou vyzbrojení raketomety, takže samotné zatčení by mělo být relativně snadné.
9 - **Soo-heon Park** - Má své hnízdo na kopci jihovýchodně od Chongju. Bohužel je obklopena protiletadlovými děly a stojí u tunelu, ze kterého vybíhá jeden pěšák za druhým.
10 - **Yun-yeon Cho** - Najdete ho v horách jihovýchodně od Farm Valley. Jeho základna je bráněna vrtulníkem a početnou jednotkou pěšáků. Těžší vojenské techniky se ale bát nemusíte.

Jakub Holý

Brothers in Arms: Road to Hill 30

Zabili vás už popáté na tom samém místě?
Ještě to nevzdávejte...

INFO

■ **VYDAVATEL:** UbiSoft ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Gearbox Softw. ■ **RECENZE:** PLAY 8 - 82%

Vypadá to, že tahle hra nalezla tu správnou rovnováhu mezi válečným řádem a zmatkem.

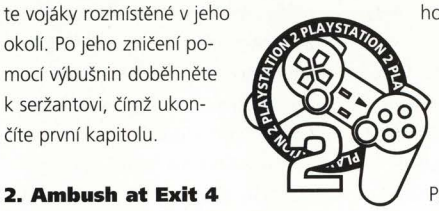
1. Rendezvous with Destiny

Začínáte na malém palouku a vaším úkolem je najít nejbližšího spojeneckého vojáka. Sledujte žlutou šipku na kompasu a doběhněte k vojákovi, ze kterého se vyklube seržant Hassey. Ten vám dá svou pistoli, kterou si musíte vzápětí vyzkoušet (použijte pohled přes mířidla a alespoň jednou vystřelte). Pak následujte seržanta ke dvojici Němců, kteří si prohlížejí mrtvého parašutistu. Pokud je nenecháte rozkoukat, tak by pro vás měli být snadným cílem (až je zastřelíte, nezapomeňte sebrat jejich pušky). Po přestřelce opět následujte seržanta, který vás dovede k nedalekému domu.

Po krátkém rozhovoru odběhne seržant Hassey spolu s jedním vojínem k brance nalevo od domu. Následujte je a seržant vás dovede až k plotu, za kterým se schovává několik protivníků. Na začátku přestřelky vám hra naznačí, jak byste měli podobnou situaci řešit. Němečtí vojáci jsou totiž schovaní za plotem a je velmi obtížné je zasáhnout. Seržant se proto pokusí o útok z křídla a vy ho při tomto pokusu musíte krýt. Jakmile zahájíte krycí palbu, tak se nad hlavami protivníků objeví ukazatele morálky (čím více je ukazatel šedý, tím více jsou Němci vyděšení). Snažte se držet jejich morálku na co nejnižší úrovni, protože když se vaši protivníci bojí, tak se jen schovávají a nepokoušejí se o střelbu.

Až seržant postřílí všechny protivníky, tak doběhněte k hořícímu letounu. Pak pokračujte k dalšímu domu, u kterého narazíte na menší skupinku nepřátel. Ti se kryjí za bednami, takže nejjednodušší bude obejít dům zleva a napadnout protivníky zboku. Až je všechny postřílíte, pokračujte k nedaleko umístěnému protiletadlovému dělu, které kryje několik dalších vojáků. Použijte taktickou mapu, díky které odhalíte pozice všech protivníků. Vaši spolubojovníci jim velmi rychle sníží morálku a vy je můžete klidně napadnout zprava nebo zleva. Až budou všichni protivníci mrtví, umístěte k dělu nález a odběhněte do bezpečné vzdálenosti.

Po zničení děla se na scéně objeví další Němci. Najděte si nějaký kryt a pomozte je svým spolubojovníkům postřílet. Až se vám to povede, tak dostanete za úkol zabýt posledního protivníka, který se schovává za stodolou (vejděte dovnitř a zastřelte Němce, který se kryje za dveřmi na druhé straně stodoly). Po splnění úkolu se vraťte zpět k bednám, za kterými se kryli vaši spolubojovníci. Ti mezitím proběhli domem k dalšímu dělu. Následujte je a opět postřílejte vojáky rozmístěné v jeho okolí. Po jeho zničení pomocí výbušnin doběhněte k seržantovi, čímž ukončíte první kapitolu.



2. Ambush at Exit 4

Po úvodním rozhovoru vám seržant předá velení nad desátníkem Hartsockem. Hra vám nyní ukáže, jak probíhá zadávání rozkazů jednotce pod vaším velením. Nejprve odmačkejte všechny instrukce. Pak podržte L1 a ukažte desátníkovi, kam má běžet. Až provede váš rozkaz, tak pokračujte ve čtení instrukcí. Jakmile je všechny odmáčknete, tak opět podržte L1 a ukažte na strašáka v německé uniformě (jde o příkaz k podpůrné palbě). Desátník na něj začne střílet. Po přečtení dalších instrukcí musíte desátníkovi přikázat, aby na strašáka zaútočil. Podržte L1, ukažte na strašáka a nakonec zmáčkněte R1.

Až desátník skolí strašáka, tak ho zavolejte k sobě (zmáčkněte ↓). Po tomto příkazu vás budou vojáci vaší jednotky následovat (ikona vaší podpůrné jednotky se objeví uvnitř kompasu). Pak mu přikažte, ať se od vás opět odpojí (zmáčkněte ↑). Po krátkém výcviku se můžete pustit do plnění svého hlavního úkolu, kterým je setkání se 4. pěší divizí. Vyběhněte na cestu za vámi a doběhněte po ní až na dvorek malého statku, který drží skupinka Němců. Přikažte desátníkovi, ať na ně střílí, a až budou dostatečně vyděšení, tak přeběhněte do malé stodoly vpravo. Z ní pak můžete protivníkům vpadnout do boku a snadno je zlikvidovat.

Po přestřelce pokračujte směrem za statek a kompas vás po chvilce

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření
Křížek » Skákání/interakce s okolím
Čtvereček » Nabíjení/sebrání zbraně
Kolečko » Úder pažbou
Trojúhelník » Granáty
R1 » Střelba
R2 » Přepínání zbraní
R3 » Pohled přes mířidla
L1 » Vydávání rozkazů
Směrové šipky do stran nebo L2 » Přepínání mezi jednotkami
L3 » Skrčení
SELECT » Taktická mapa
Směrová šipka dolů » Aktivní jednotka vás bude následovat
Směrová šipka nahoru » Aktivní jednotka vás přestane následovat

dovede k políčku s několika zídkami. Za jednou z nich se kryje skupinku Němců, jejichž pozornost by na sebe měl upoutat desátník Hartsock svou podpůrnou palbou. Bohužel zde není prostor na útok po křídle, takže to budete muset vyřešit přesnou střelbou na větší vzdálenost. Postupujte dál směrem k minometu, na který ukazuje váš kompas. Připravte se na přestřelku s početnější nepřátelskou jednotkou. Pak pokračujte směrem k dalšímu označenému bodu.

Doběhněte až k dvojici kráterů, které vám poslouží jako kryt při útoku na několik Němců schovaných za zídkami. Ukažte desátníkovi na jeden z kráterů a pak mu přikažte, ať pálí na pravou nebo levou dvojici nepřátel. Ze stejné strany pak sami zaútočte a pokuste se dostat protivníkům do boku (při útoku zleva použijte jako kryt živý plot a při útoku zprava nízkou zídku). Až je zlikvidujete, tak pokračujte k označené dvojici parašutistů, kteří vám řeknou o nedalekém kulometném postavení. Doběhněte k němu a kulomet použijte k odražení nepřátelského protiútoku, který proti vám bude veden směrem z pláže (kulomet má omezenou zásobu munice, tak na to nezapomínejte). Po odražení protiútoku si promluvte se seržantem.

3. Objective XYZ

Tuto kapitolu začínáte opět s desátníkem Hartsockem a vaším úkolem je vyčistit nedalekou vesnici. Na nepřátelský odpor se připravte už u prvního domu. Desátníka nechte zaujmout pozici někde u potoka a až začne pálit na skupinku Němců u nákladního auta, tak obejděte dům zleva. Po zneškodnění první skupinky doběhněte k nákladnímu autu a pomocí taktické mapy si udělejte obrázek o své situaci.

Na silnici před vámi je umístěno velmi nepříjemné kulometné hnízdo, na které nemůžete zaútočit čelně (rozhodně vám nedoporučujeme volat k sobě desátníka, protože by v kulometné palbě dlouho nepřežil). Místo toho nejprve z bezpečné vzdálenosti zastřelte dvojici Němců, kteří se schovávají u malého dvoukoláku (najděte si takový úhel, ve kterém vás před kulometem kryje strom nebo dvoukolák). Pak využijte krytu dvoukoláku a přeběhněte k několika barelům. Na druhé straně silnice vidíte díru v živém plotu, která je vaším cílem. Živým plotem totiž můžete proběhnout za dům, za kterým jste před kulometem v bezpečí.

Nyní budete muset přes dvorky obejít několik domů stojících u silnice, protože se tak dostanete kulometčíkovi do zad. V domech je ale rozmístěno několik Němců, kteří na vás zahájí palbu z oken. Až je jednoho po druhém zlikvidujete, tak pokračujte k opuštěnému kulometnému hnízdu (kulometčík by na vás měl zaútočit jako jeden z řadových vojáků). Kompas vás od něj dovede až k velkému statku, který drží malá německá jednotka.

Desátníka nechte někde u nákladního auta před statkem a nechte ho střílet na zakopané Němce. Sami oběhněte zprava budovu statku a průchodem zhruba uprostřed budovy se dostanete Němcům do zad. Až všechny zlikvidujete, tak začněte opatrně postupovat směrem na jih. Jakmile se dostanete na konec velké budovy, tak na vás z jihu vyběhne několik nepřátel. Najděte si nějaký kryt a odrazte jejich protiútok. Pak postupujte směrem na jih, dokud se nedostanete až k německým barákům. Zde můžete využít několika zídek, díky kterým se dostanete protivníkům snadno do boku.

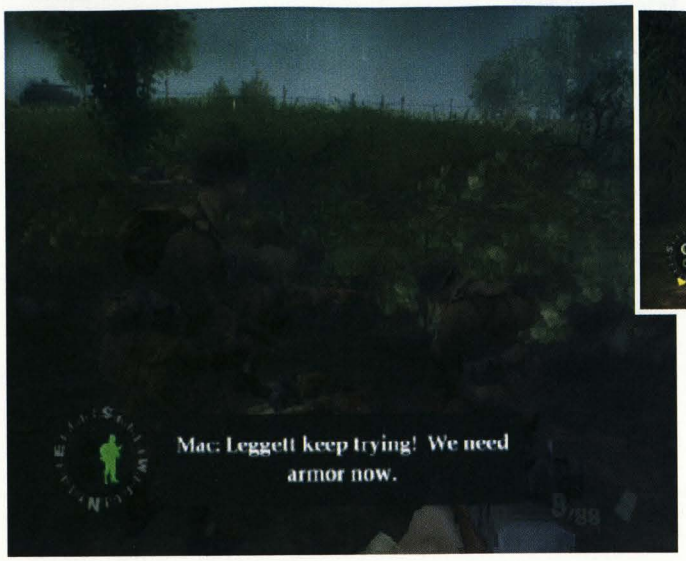
Vaším cílem je velká budova na jižním konci travnatého prostranství. Kompas vás dovede až k jejímu vchodu, před kterým se za několika barely skrývá záludný protivník. Až ho zneškodníte a dostanete se dovnitř, tak hoďte granát do velké jídelny plné protivníků. Po vyčištění jídelny můžete proběhnout na dvorek, kde najdete dvojici amerických parašutistů s bazukou. Rychle zaběhněte za nákladní auto nalevo od nich a připravte se na německý protiútok vedený z protější stodoly. Až zastřelíte dvojici protivníků běžící přímo k vám, tak přeběhněte k několika barelům, zpoza kterých můžete napadnout další Němce zboku. Až budou všichni mrtví, tak si promluvte se svým seržantem.

4. Foucarville Blockade

Do vaší jednotky přibyli vojíni Garnett a Allen. Díky jejich palebné podpoře bude vaše úderná síla podstatně vyšší, takže jí nezapomeňte využívat. Postupujte směrem na jih a po pár metrech na vás začnou střílet Němci rozmístění v domech u silnice. Držte se na levé straně silnice. Díky podpůrné palbě vaší jednotky by pro vás neměl být problém postupovat směrem k domu, za kterým teče mělká říčka. Zaběhněte za dům a dejte si pozor na Němce, který se ukrývá uvnitř. Domem projděte až ke dveřím vedoucím na silnici a zneškodněte Němce kryjící se za sudy na její druhé straně.

Po zneškodnění protivníků na silnici postupujte směrem k říčce za domem. Za zdí na její druhé straně se totiž ukrývají další protivníci. Nechte na ně útočit své muže a sami je obejděte zleva. Až všechny vojáky postřílíte, tak postupujte směrem k silnici vedoucí z východu na západ. Silnice je bohužel velmi dobře pokrytá kulometem, který je umístěn západně od křižovatky. Po silnici se ke kulometu nedostanete, takže směrem na západ postupujte po dvorcích domů stojících na severní straně silnice. Na dvorcích narazíte na několik skupinek nepřátelských vojáků, takže se nezapomeňte stále krýt.

Nakonec se prostřílíte až k nejzápadnějšímu domu, který stojí na úrovni kulometného hnízda. Nejprve postřílejte vojáky u jihozápadního rohu domu a pak umlčte kulomet. Po úplném vyčištění silnice doběhněte až k zátarasu, u kterého musíte odbočit ze silnice do zahrady před kostelem. Zahrada je tvořena hustou sítí živých plotů, za kterými se ukrývá několik protivníků. Doporučujeme vám postupovat podél plotu u silni-



ce, protože tak se jim dostanete velmi rychle do boku. Až bude zahrada čistá, tak postupujte směrem ke kostelu. Na hřbitově po jeho stranách je rozmístěno několik dalších protivníků, takže postupujte velmi opatrně.

Až vyčistíte okolí kostela, tak vám hra označí kulometné hnízdo, které najdete na cestě před kostelem. Doběhněte k němu a kulomet použijte pro odražení německého protiútoku. Až se vám to povede, tak na vás začnou střílet 2 nepřátelské minomety. Proběhněte dírou v plotě západně od kulometného hnízda a co nejrychleji doběhněte k nedaleko stojícímu nákladnímu autu. Od něj můžete postřílet vojáky u prvního minometu. Pak k němu doběhněte a z krytu za živým plotem postřílejte vojáky u druhého kulometu. Nakonec doběhněte zpět k nákladnímu autu, kde se setkáte se seržantem.

5. Rommel's Asparagus

Před vámi je velmi nelehký úkol. Budete totiž muset vyčistit poměrně rozlehlé pole od kůlů, které mají zabránit kluzákům v přistání. Naneštěstí je celé pole pod palbou několika kulometných hnízd, jejichž umlčení vám dá asi dost práce. Doporučujeme vám začít u kulometného hnízda v jihovýchodní části pole. Dostanete se k němu totiž mělkým vodním kanálem, který začíná kousek od německého nákladního auta. Až kulomet umlčíte, tak doběhněte kanálem až na severní konec pole, kde můžete útokem zboku umlčet druhé kulometné hnízdo. Pokračujte dál podél severního konce pole a zezadu zneškodněte vojáka u druhého nákladního auta a kulometné hnízdo na západním konci pole.

Nyní můžete konečně zničit první trojici kůlů, na které ukazuje váš kompas (postupně k nim umístěte nálože, které kůly zničí). Po zničení třetího kůlu rychle doběhněte někam do úkrytu. Spustí se na vás totiž palba z jižního a západního kulometného hnízda. Doporučujeme vám stáhnout se na severozápad, odkud můžete bez problémů umlčet západní hnízdo. Pak přikažte svým vojáků, aby zaútočili na jižní hnízdo (pokud jste je zanechali na začátku pole, tak mohou vpadnout jižnímu kulometnému hnízdu do boku). Po umlčení obou hnízd můžete zničit druhou trojici kůlů.

Stejně jako po zničení první trojice kůlů se kolem vás strhne hotové peklo. Doporučujeme vám stáhnout se opět směrem na severozápad. Podél západního okraje pole pak postupujte směrem na jih a po chvilce se dostanete až k průchodu živým plotem směrem na západ. Za živým plotem narazíte na protiletadlové dělo a několik Němců. Nejprve postřílejte vojáky a pak zničte dělo. Po jeho explozi pokračujte směrem na jih a zezadu zneškodněte jihozápadní kulometné hnízdo. Pak nechte své vojáky umlčet jihovýchodní kulometné hnízdo a máte prakticky vyhráno. Zničte poslední trojici kůlů a pak doběhněte k vojákům, kteří vylezou z kluzáku.

6. Action at Vierville

Na začátku druhého dne bude vaším úkolem vyčistit vesničku Vierville od Němců. První přestřelka vás čeká na dvorku nejbližšího domu. Stačí rozestavět vojáky podél vnější zdi a pak můžete provést obchvat ze západu. Po vyčištění prvního označeného bodu pokračujte směrem na severovýchod. Kousek před druhým označeným bodem můžete proběhnout průchodem v domě na jeho východní stranu. Díky tomu se dostanete do zad malé nepřátelské jednotce, která se snaží ubránit před lehkým tankem. Až budou všichni Němci mrtví, tak doběhněte k tanku a promluvte si s jeho velitelem. Tank přejde pod vaše velení a vy ho můžete od této chvíle ovládat stejně jako svou jednotku (mezi svou jednotkou a tankem se přepínáte směrovými šipkami do stran).

Další útok musíte vést směrem na sever. Skupinka protivníků se totiž schovává v nedaleké stodole. Při útoku si ale dávejte pozor na protitankové dělo západně od stodoly. Pokud ho budete ignorovat, tak byste mohli přijít o tank, což by byla citelná ztráta. Další 2 označené body najdete v centru vesničky. Pokud použijete tank, nebudete mít žádné problémy. Němci totiž nemají ve výzbroji žádné protitankové zbraně a budou úplně bezbranní. To se ale změní u dalšího označeného bodu, který ukazuje na velký statek v severovýchodní části vesnice. Zde na vás totiž čeká kromě pěchoty také německý tank, na který vám doporučujeme zaútočit vaším tankem směrem od silnice (německý tank stojí kousek od vstupní brány).

Po vyčištění statku doběhněte rychle na malý hřbitov před nedalekým kostelem. Tank umístěte na silnici jižně od kostela a čekejte, až směrem od vesnice přiběhnou němečtí vojáci pokoušející se o protiútok. Moc nevystrkujte hlavu a jen ukazujte veliteli tanku, na kterou skupinku protivníků má zaútočit. Žádných protitankových zbraní se opět bát nemusíte, takže vaše vítězství by mělo být jen otázkou času. Na závěr kapitoly si promluvte s velitelem tanku.

7. Dead Man's Corner

Vaším druhým úkolem dne je doprovodit lehký tank na důležitou křižovatku (Němci tedy logicky tank nesmí zničit). Hlavní osou postupu je silnice, která vede přímo na východ. Zpočátku půjde vše velmi jednoduše. Nechte tank postupovat po silnici a on si poradí se všemi protivníky, kteří se mu postaví do cesty. Po chvilce vás ale hra upozorní na protitankové dělo, které je umístěno jižně

od silnice (za žádnou cenu nenechte tank vyjet do jeho palebného pole). Tank nechte stát na silnici a spolu se svou jednotkou doběhněte až k nejsevernějšímu živému plotu, který tvoří okraj mapy.

Podél plotu postupujte směrem na východ a po chvilce se dostanete do boku kulometnému hnízdu, které pokrývá silnici. Postřílejte vojáky v jeho okolí a přeběhněte přes silnici. Pokud se držíte nejvýchodnějšího živého plotu, tak vpadnete vojákům u děla do zad. Postřílejte je a vraťte se na silnici, jejíž východní konec je zatarasen několika stromy. Přivolejte tank a ten zátaras prorazí. Za zátarasem se okolí silnice opět otevírá. Naštěstí opět vše zvládne váš tank, takže protivníků v okolí zaparkovaného nákladního auta se nemusíte bát.

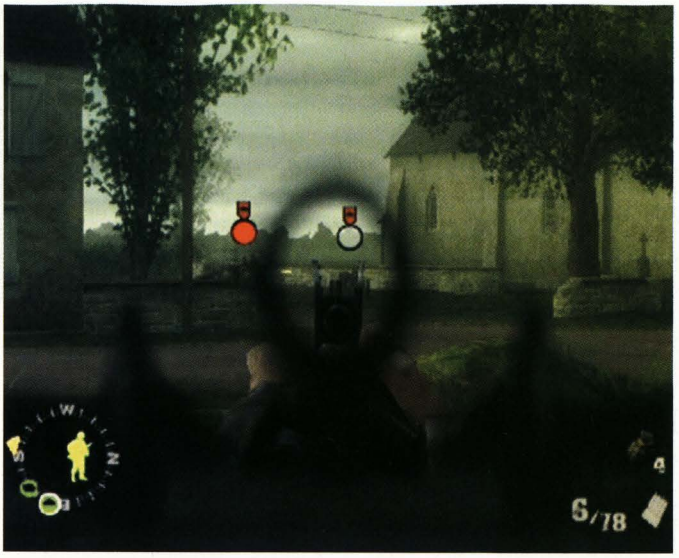
Na konci dlouhého živého plotu vedoucího podél silnice vidíte nepříjemné kulometné hnízdo. V jeho okolí se pohybuje několik Němců s panzerfausty, takže tank zde nemůže bezhlavě útočit. To ale neznamená, že vás nemůže zbavit kulometného hnízda. Stačí, když si tank popojede do vhodného úhlu a vy mu přikážete vést proti kulometnému hnízdu podpůrnou palbu. Jakmile je kulomet umlčen, můžete k němu doběhnout a postřílet protivníky v jeho okolí. Pak pokračujte k dalšímu zátarasu, který opět musí prorazit váš tank. Bohužel je vzápětí zničen. Postřílejte Němce za zátarasem a pak doběhněte k silnici, na které už na vás čeká seržant Hassey.

8. The Crack of Dawn

Na začátku této kapitoly si musíte promluvit se seržantem, který vám dá za úkol umlčet nedaleko umístěné kulometné hnízdo. Kromě toho vám ještě předá velení nad druhou jednotkou, takže od této chvíle máte k dispozici hned 2 nezávislé týmy. Je to velká výhoda, protože můžete napadnout protivníky ze 2 stran. Držte se při tom ale pravidla, že tým Fire by se měl starat o palebnou podporu a tým Assault zase o útok (oba týmy jsou samozřejmě univerzální, ale pokud je použijete podle jejich specializace, tak se dočkáte lepších výsledků).

Vyběhněte na silnici, která vede směrem na sever. Určitě vás nepřekvapí, že po jejích stranách na vás čeká několik dobře rozmístěných Němců. Jeden z týmů nechte na silnici a s tím druhým běžte směrem za dům nalevo od silnice. Zneškodněte všechny protivníky rozmístěné v zahradě a pak vpadněte do zad protivníkům na silnici. Pokud jsou přibití k zemi palbou podpůrného týmu, tak by mělo jít o velmi jednoduchý úkol. Pokračujte na horizont, za kterým vás čeká další nepříjemná přestřelka.

Jádro odporu najdete východně od silnice. Možnosti jsou hned 2. Buď je napadnete směrem od silnice, nebo doběhněte až k nejvýchodnějšímu živému plotu a napadnete je zprava. Druhá možnost je podle nás vhodnější. Podpůrný tým nechte na horizontu a přikažte jim, ať zaměstnají protivníky krčící se za živými plo-



ty. Sami nejprve zlikvidujete protivníky schované až u nejvýchodnějšího živého plotu a pak vpadněte do zad skupince, která se kryje zhruba uprostřed rozlehlé zahrady. Až budou všichni protivníci mrtví, tak se vraťte zpět na silnici.

Vaším hlavním cílem jsou trosky budovy u severního konce silnice. V prvním patře je umístěn dost nepříjemný těžký kulomet, na který by se měl zaměřit váš podpůrný tým. Vy se opatrně přesuňte ke zdi zahrady nalevo od silnice a postřílejte všechny vojáky, kteří se po zahradě pohybují. Pak doběhněte až ke stromům nedaleko domu a postřílejte vojáky v prvním patře. Jako poslední zlikvidujete Němce, kteří se kryjí za dvoukolákem postaveným přímo uprostřed silnice (pokud doběhnete až k domu, tak jim můžete vpadnout do zad).

Hned po přestřelce stáhněte všechny své vojáky do okolí domu, na který po chvilce zaútočí početná německá jednotka směrem z východu. Pokud proti nim použijete těžký kulomet, tak byste se měli snadno ubránit (záleží také na rozmístění vašich voláků, kteří musí mít výhled směrem na východ). Na závěr kapitoly si pak na silnici před dobytým domem promluvte se svým seržantem.

9. The Fall of St.Come Du Mont

Ihned po úvodním rozhovoru se připravte na zuřivou přestřelku. Kousek západně od vás se totiž nachází malá německá jednotka, která na vás začne pálit. Dejte svým mužům příkaz k podpůrné palbě a sami zaběhněte až za hromadu slámy jihozápadně od vaší pozice. Zpoza slámy pak můžete bez větších problémů všechny protivníky postřílet. Až budou všichni mrtví, tak přesuňte své muže do prostoru, který Němci bránili.

Jakmile vyběhnete na prostranství západně od dřevěného plotu, tak se dostanete do poměrně silné palby několika pěšáků a těžkého kulometu. Podpůrnému týmu dejte rozkaz ke krycí palbě a sami se přesunujte od jednoho krytu k druhému. Postupujte opět směrem na jihozápad, protože to je jediný způsob, jak se můžete dostat svým protivníkům do zad. Hlavním jádrem odporu je prostor severně od malé zděné budovy. Pokuste se dostat až na jižní stranu této budovy a pak už si můžete své protivníky vychutnat. Nejprve zezadu umlčte kulometné hnízdo a pak s podporou svých vojáků zaútočte na zbývající obránce.

Úzkou uličkou proběhněte až k polorozbořené budově, na kterou ukazuje váš kompas. Budova je plná Němců, takže se dovnitř prostřílejte

s podporou celého týmu (hlavně se co nejrychleji zbavte protivníka v prvním patře). Za budovou už na vás čeká seržant Hassey, který bojuje s další malou skupinkou obránců. Své vojáky nechte v seržantově blízkosti a dejte jim rozkaz k podpůrné palbě. Sami zaběhněte za dům severozápadně od obránců a probojujte se jim do boku.

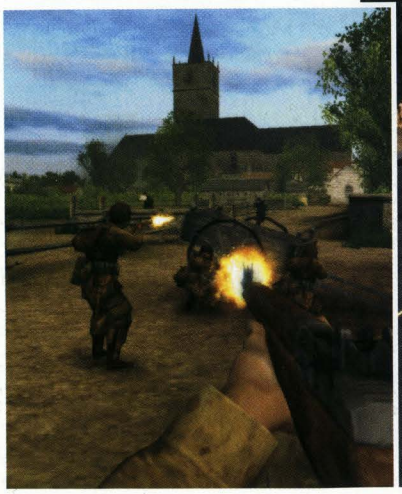
Po zlomení odporu obránců se dostanete do uličky vedoucí na dvůr opravdu velkého statku. V jeho jihozápadním rohu stojí tank, který budete muset zničit. Ještě před tím ale budete muset odrazit několik německých pokusů o protiútok. Rozmístěte své muže v severovýchodním rohu dvora a odrazte všechny bezhlavě útočící Němce. Až přestanou Němci vybíhat z jihovýchodního rohu dvora, tak tam doběhněte pro panzerfaust. Vraťte se s ním do domu v severovýchodním rohu dvora a z jeho západních dveří zničte pomocí pancéřové pěsti německý tank. Nakonec doběhněte k seržantovi, který vám pogratuluje k úspěšnému vedení útoku.

10. Buying the Farm

V této kapitole budete mít po delší době k dispozici tank. Při jeho nasazení myslete na fakt, že Němci mají k dispozici protitankové zbraně, takže tank nemůže operovat bez podpory pěchoty (pokud to budete ignorovat, tak o tank brzy přijdete). Vaším cílem je obsazení nedaleké farmy, kterou srdnatě brání početná německá jednotka. Boj s ní začne na zahradě východně od farmy. Tank postavte do jejího jihovýchodního rohu a sami postupujte podél severního živého plotu směrem k farmě. Doporučujeme vám soustředit se plně na využití odstřelovačské pušky, která je při boji na větší vzdálenost doslova k nezaplacení (pokud si dřepnete, tak se vám bude mnohem lépe mířit).

Podél severního plotu postupujte až ke stěně farmy, za kterou se kryje několik Němců. (díky odstřelovačce byste se jich měli bez problémů zbavit). Jakmile se dostanete do severozápadního rohu zahrady, tak přivolejte tank, který umlčí kulometné hnízdo umístěné v rohu zdi obklopující farmu. Pak postupujte po prašné cestě směrem na jih, kde je na západním konci cesty u vnější zdi umístěno protitankové dělo. Přeběhněte za živé ploty jižně od cesty a prostřílejte se až do jihozápadního rohu mapy. Z této pozice totiž můžete pohodlně postřílet obsluhu děla. Pak přivolejte tank, který by ale zatím neměl dojet až na dvůr farmy.

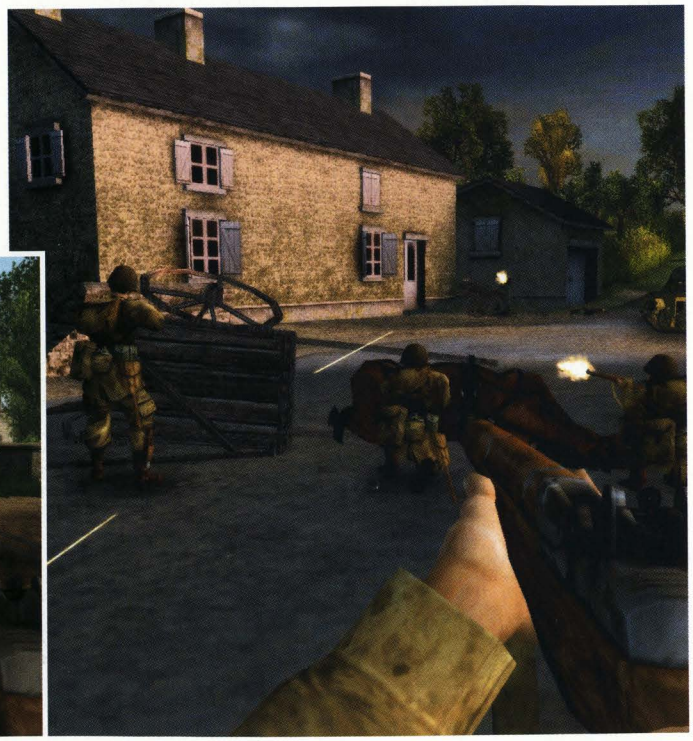
Podél západního okraje mapy doběhněte k prvnímu domu nalevo od přístupové cesty. Z této pozice můžete začít likvidovat Němce na dvoře. Vaším prvním cílem by měl být voják s panzerfaustem východně od přístupové cesty. Další se většinou ukrývá za traktorem v severovýchodním rohu dvora. Pokud jsou vojáci s panzerfausty mrtví, zavolejte tank, který dvůr vyčistí. Dál pokračujte směrem na severovýchod od farmy. Na východním konci louky plné sena na vás čeká německý tank a za živým plotem kousek za ním číhá voják s panzerfaustem. Použijte kopy sena jako kryt a pokuste se dostat do pozice, ze které můžete zastřelit vojáka s panzerfaustem. Pak nechte svůj tank zaútočit na ten německý (pokud je váš tank zničen, tak použijte panzerfaust) a po jeho zničení doběhněte na místo setkání s druhou jednotkou.



11. Alternate Route

Také v této kapitole bude vaší hlavní zbraní tank Sherman. Držte se ho a opatrně postupujte směrem na východ. Několik Němců se na vás sice pokusí zaútočit, ale díky podpoře tanku by vám nemělo hrozit žádné nebezpečí. Po chvilce se dostanete k hřbitovu, za kterým vidíte železniční přejezd. Zde si začněte dávat pozor, protože za přejezdem na vás číhá samohybné dělo. Nejprve se svými pěšáky zneškodněte všechny nepřátelské pěšáky a pak nechte svůj tank zaútočit na samohybné dělo. Po jeho zničení se probojujte až ke zničenému mostu.

Dál pokračujte podél řeky směrem na západ. Po chvilce se cesta stočí směrem na koleje a vy se dostanete k trojici nákladních vagónů postavených příčně přes kolejiště. Za vagóny je schováno protitankové dělo, takže byste neměli tank posílat příliš dopředu. Místo toho obejděte vagóny zleva a z boku zaútočte na obsluhu děla. Až je vyplašíte, tak povolejte tank a ten si poradí s celou skupinkou vojáků, kteří jsou rozmístěni v troskách kolem věže s vodní



nádrží. Až bude cesta volná, tak pokračujte k nedaleké nádražní budově. Zde vás čeká souboj s další samohybným dělem, které by vám mělo vyjet po kolejích v ústrety.

Po zničení samohybného děla soustřeďte palbu tanku na nádražní budovu. Sami jí oběhněte a zezadu postřílejte Němce uvnitř. Pak přeběhněte přes hráz za nádražím na druhý břeh řeky a začněte postupovat směrem ke druhému konci mostu. Tam je bohužel umístěno protitankové dělo, proti kterému nemůžete poslat čelně svůj tank. S využitím všech krytů se prostřílejte až k mostu a naházejte několik granátů na protitankové dělo za kolejemi. Pak si přivolejte tank, který musí zničit samohybné dělo umístěné za živým plotem tvořícím konec mapy. Až bude samohybné dělo zničeno, tak doběhněte k postavení protitankového děla, ve kterém najdete detonátor. Odpálením mostu ukončíte kapitolu.

12. Purple Heart Lane

Po dvou kapitolách se budete muset opět obejít bez tankové podpory. Vaším prvním úkolem je vyčistit malou bažinu severně od vaší pozice od německých jednotek. Nejprve doběhněte k nedaleké díře v nízké zídce a svou odstřelovačkou zneškodněte protivníky na malém ostrůvku. Pak nechte své vojáky postupovat podél západního okraje bažiny a sami se drže východního okraje. Na severním konci bažiny vás čeká poměrně tuhý odpor. Zatlačte protivníky podpůrnou palbou a doběhněte až ke křoví v severovýchodním rohu bažiny. Z této pozice byste měli svou odstřelovačkou postřílet zbytek nepřátel.

Podél severního okraje bažiny postupujte směrem na východ a po chvilce se dostanete k malému jezírku, přes které vede provizorní most tvořený několika prkny. Postřílejte protivníky na druhé straně jezírka a pak nechte své muže přeběhnout k velké terénní vlně na druhém břehu. Sami je kryjte odstřelovačkou z bezpečné vzdálenosti. Pozor si dejte hlavně na nepřátelský útok, který přijde směrem z východu. Až ho odrazíte, tak doběhněte podél vody až pod most, kde se setkáte s vojínem Colem.

Vaším dalším cílem je malý můstek východně od vaší pozice. Silnice je ale bohužel pod dělostřeleckou palbou a navíc se k ní z jihu blíží početná německá jednotka. Německé posily jsou bohužel nekonečné, takže nemá cenu zdržovat se bojem. Doporučujeme vám jednoduše běžet a kličkovat, protože tak máte větší šanci vyhnout se dělostřelecké palbě. Pokud se dostanete k malému mostu s kovovou mříží, tak máte vyhráno.

Vaším posledním úkolem je vyčistit malou bažinu jižně od mostu. Použijte podpůrnou palbu svých mužů a sami postupujte podél východního okraje bažiny směrem na jih. Postupně byste se měli dostat všem protivníkům do boku (dávejte si pozor na kulometné hnízdo na jižním konci bažiny), takže je můžete svou odstřelovačkou postřílet jednoho po druhém. Na závěr kapitoly doběhněte spět k mostu s mříží.

13. Cole's Charge

Běže po silnici směrem na východ a až dorazíte ke skupince vojáků, tak si poslechněte krátký proslov, který povede před útokem na farmu nadporučík Cole. Pak sledujte, jak vybíhá celá jednotka na pole, které je pod palbou několika těžkých kulometů. Sami vyběhněte jen na okraj pole a podél jeho severního okraje doběhněte až do severovýchodního rohu. Pak pokračujte podél okraje pole na jih a vpadněte Němcům do boku. Rozhodně nebuďte zbrklí, protože vám několik protivníků vyběhne v ústrety. Až je zneškodníte, tak můžete začít postupovat podél nepřátelského obranného postavení. Postřílejte zezadu všechny kulometčíky a pak společně se svou jednotkou doběhněte k brance, u které už na vás čeká nadporučík Cole.

Další část kapitoly se odehrává v malém prostoru jihovýchodně od farmy. Naštěstí je zde několik nízkých zídek, které vám poskytnou ideální krytí. Nejprve postřílejte protivníky za nejbližší zídkou a pak jí zprava oběhněte. Podél zídky pak můžete postupovat směrem k ruinám domu, který je hlavním centrem nepřátelského odporu. Doporučujeme vám nechat alespoň jednu část jednotky na východním okraji mapy, odkud mohou odlákat pozornost Němců v ruinách. Sami je napadněte zprava a po jejich likvidaci dostanete poslední úkol.

Tímto úkolem je umlčení kulometu, který je umístěn západně od

vás. Doběhněte do jihovýchodního rohu mapy a po cestě vyběhněte do vyvýšené zahrady. Zde se musíte rozhodnout, ze které strany kulomet napadnete. Kousek východně od něj je totiž živý plot, za kterým můžete proběhnout do prostoru jižně i severně od kulometu. Pokud zaútočíte synchronizovaně z obou stran, tak můžete kulometné hnízdo snadno umlčet. Nakonec doběhněte na označené místo, kde se po delší době setkáte se svým seržantem.

14. Ripe Pickings

Po úvodním rozhovoru proběhněte zahradou za farmou až na cestu, která vede ke stodole. U první díry v živém plotu proběhněte do prostoru severně od stodoly a podél severního okraje mapy doběhněte až k nejbližší budově. Vaším úkolem je postřílet všechny Němce v této oblasti. Pokud se budete držet západního okraje mapy, tak by to neměl být problém. Budete mít možnost krýt se za několika zídkami a snadno se dostanete do boku skupince Němců, kteří jsou rozmístěni kolem jižní budovy. Tuto budovu obejděte zprava a zaútočte z jihu. Tak se vyhnete kulometu, který pokrývá prostor severovýchodně od budovy.

Až budou všichni Němci v okolí mrtví, běžte směrem na jihovýchod. Po chvilce doběhnete do sadu, ve kterém se krčí poručík Combs. Postřílejte Němce u cesty severovýchodně od jeho pozice a rozmístěte své muže v jeho okolí. Po rozhovoru s poručíkem vydejte svým mužům rozkaz k podpůrné palbě a sami pokračujte směrem na jih. Podél okraje mapy pak postupujte na východ a vpadněte Němcům do boku. Dávejte si ale pozor, protože když vyběhnete na cestu, tak se nebudete mít za čím krýt. Pokud je cesta vyčištěná, tak postupujte spolu se svými muži směrem na severovýchod a postřílejte všechny zbývající protivníky.

Po splnění úkolu si promluvte s poručíkem, který vás požádá o doprovod. Vaším cílem je farma, na které kapitola začínala. Vraťte se tedy stejnou cestou k sadu, který obklopuje stodolu. Prostor je opět plný protivníků, takže se k farmě budete muset prostřílet. Nejbezpečnější je opět cesta podél západního kraje mapy, protože zde máte poměrně slušné možnosti krytí a navíc východní konec sadu je pod palbou těžkého kulometu.

Až bude sad vyčištěný, tak můžete doběhnout na cestu a po rozhovoru s poručíkem budete pokračovat na farmu. Zde vás seržant informuje o plánovaném německém útoku na farmu. Pod vaše velení bude přidělena druhá jednotka a vaším závěrečným úkolem bude ubránit farmu před útokem, který přijde z jihovýchodu. Doporučujeme vám zakopat se v ruinách domu jižně od farmy, protože se dají velmi snadno bránit. Při jejich obraně si ale dávejte pozor na nepřátelské pokusy o obchvat, který povedou podél východního okraje mapy. Po odražení útoku doběhněte na farmu a promluvte si s nadporučíkem.

15. Push Into Carentan

Nacházíte se na okraji městečka Carentan, kterým se budete muset prostřílet. Vše začne už za nejbližším do-

mem, kde je umístěno kulometné hnízdo. Vřele vám doporučujeme zaběhnout do uličky za domem, protože pokud ho obejdete zprava, tak se dostanete kulometčíkovi do zad (pozor na protivníka v zahradě). Jakmile vyčistíte okolí první ulice, tak vám hra zadá další bod, ke kterému musíte postupovat. Použijte útok ze dvou stran, protože protivníci se kryjí za zídkami a při čelním útoku nemáte šanci (pozor si dávejte hlavně na Němce za pytli s pískem).

Pokračujte do západní části náměstí, kde vám doporučujeme zaujmout pozice v ruinách zničeného domu. Protivníci budou prakticky všude kolem vás, takže se budete muset spoléhat na kruhovou obranu. Až všechny Němce v okolí postřílíte, tak pokračujte k přístřešku jižně od zničeného domu. V něm najdete hromadu beden a v jedné z nich leží panzerfaust. Seberte ho a počkejte si, až se na scéně objeví německý tank. Doporučujeme vám zničit ho 2 zásahy zezadu, protože další rakety budete potřebovat na druhý tank. Ten se na scéně objeví ve chvíli, kdy se prostřílíte do jihovýchodního rohu náměstí. Pokud vám zbyly jen 2 rakety, budete se mu muset dostat do zad, protože při zásahu zepředu nebo zboku potřebujete na jeho zničení nejméně 3 rakety.

V další fázi této kapitoly budete muset vyčistit východní silnici, na jejímž severním konci je umístěno kulometné hnízdo. Bohužel se mu nemůžete dostat do boku, takže budete muset použít granáty. Až budou všichni Němci na náměstí mrtví, tak pokračujte k označenému skladišti. Na konci první haly je několik protivníků schovaných za bednami. Pokuste se jim kolem beden vlevo vpadnout do boku. Pak s pomocí krycí palby přeběhněte ke druhé části skladiště a po jejím vyčištění si promluvte se seržantem.

16. Cat and the Mouse

Celá tato kapitola se odehrává v prostoru kostela uprostřed Carentanu. Začínáte na věži, ze které musíte likvidovat Němce přibíhající ze všech stran (seržant Hassey vám bude hlásit, ze které strany Němci zrovna útočí). Pokud se vám je nedaří střílet v pohybu, tak si počkejte, až se přikrčí za nějakou překážkou. Díky svému nadhledu je pak velmi snadno zastřelíte. Až odrazíte všechny vlny, tak vám seržant Hassey přikáže seběhnout o patro níž. Běžte tedy do věže a seběhněte na nižší ochoz.

Na konci ochozu najdete velkou pootevřenou bednu, ve které si můžete doplnit munici do jakékoliv zbraně. Díky tomu můžete vcelku bezstarostně pokračovat v likvidaci protivníků, kteří se budou ke kostelu sbíhat z okolních domů a ulic. Po chvilce vás Hassey upozorní na útok tanků. Věží proběhněte na druhý ochoz, na kterém musíte nejprve postřílet několik Němců. Pak popadněte bazuku opřenou o sloup a zničte pomocí ní tank stojící na ulici pod vámi. Pokračujte v odrážení útoků a na závěr celé kapitoly zničte 2 tanky podporované početnou skupinkou pěchoty.

17. No Better Spot to Die

Poslední kapitola začíná docela nepříjemnou přestřelkou. Před vámi je několik terénních nerovností, za kterými se ukrývají dvojice protivníků. Své muže zanechte u dvoukoláků na začátku kapitoly a sami se pokuste obejít nejbližší protivníky zleva. Jakmile je ale dostanete, tak si dávejte pozor na záda. Němci jsou totiž doslova všude kolem. Prakticky jediná šance je přesná střelba z pušky, kterou musíte zasáhnout vykukující protivníky. Postupujte směrem ke kulometnému hnízdu, které se dá naštěstí obejít kolem křoví zprava.

Až umlčíte kulomet, tak doběhněte do zákopu pod kótou 30. Zde se vám přehraje začátek hry. Rozdíl je ale v tom, že se nakonec probere a seržant Hassey vám dá za úkol najít nějaké spojenecké tanky. Běžte směrem na západ a prostřílejte se až k velké budově, ve které stojí německý nákladák. Severně od této budovy je malý kopec, kolem kterého krouží německý tank. Před tankem se schovejte a postřílejte několik pěšáků severně od budovy. Až bude zase tank dělat jedno ze svých koleček, běžte za ním (tank vás samozřejmě nesmí vidět) a doběhněte až k dalšímu nákladáku, přes jehož korbu můžete přelézt do malého sadu v západní části mapy.

Doběhněte až k terénní vlně, zpoza které můžete zlikvidovat několik Němců kryjících se na východním konci mapy. Pak si vyčistěte prostor severně od vaší pozice a přeběhněte k dalšímu kopci, který je obklopen živým plotem. Severně od tohoto kopce najdete 2 americké tanky stojící na mostě. Přibližte se k nim a tanky se rozjedou směrem k vám. Jakmile nad nimi získáte kontrolu, tak jim přikažte, ať zaútočí na německý tank, který by měl přijet z jihu. Pak se spolu s tanky probijte až k zákopu pod kótou 30. Až budou zničeny všechny německé tanky, tak s podporou svých tanků obsaďte německé zákopy na kopci. Na závěr celé hry si promluvte se seržantem, který na vás čeká v zákopu.

Jakub Holý

Gran Turismo 4

Aspoň pár rad pro začínající řidiče...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-6
■ **VÝROBCE:** Polyphony D. ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Gran Turismo nás potěšilo už třikrát a není důvod pochybovat o tom, že se mu to tentokrát nepovede.

Je vám určitě jasné, že na titul jako *Gran Turismo* nemůžeme napsat návod, ve kterém vás povedeme vyloženě za ručičku. Přesto ale nemůžeme tento herní skvost ignorovat. Proto jsme se rozhodli dát dohromady pár základních tipů, které ocení hlavně ti, pro něž bude *Gran Turismo 4* jejich první zkušeností s touto herní sérií. Ti zkušenější zase určitě ocení tabulky se seznamem aut, která můžete ve hře vyhrát.

1. JAK PŘISTUPOVAT K ŘÍZENÍ

Gran Turismo je opravdovým simulátorem a čtvrtý díl zašel v tomto směru jednoznačně nejdál. Mohlo by se tedy velmi snadno stát, že nováčci budou mít zpočátku problémy už se základním zvládnutím auta. Jeho ovládání totiž není ani zdaleka tak jednoduché, jako v akčních titulech tipu *Need For Speed* nebo *Burnout*. Hlavním důvodem je fakt, že *Gran Turismo* simuluje veškeré síly, které působí na pohybující se auto.

S prvním působením vnějších sil se setkáte už při rozjezdu. Při sebenepatrnějším zrychlení je totiž záď vozu přitlačena k zemi a na zadní nápravu působí mnohem větší síla než při pouhém udržování stálé rychlosti. To můžete využít hlavně u aut s náhonem na zadní nápravu. Mnohem větším problémem je ale působení vnějších sil v zatáčkách. Například si musíte uvědomit, že když máte při akceleraci více zatíženou záď, na vaše přední kola působí výrazně nižší síla. Díky tomu mají přední kola sníženou přilnavost a nemohou naplno ovlivnit směr jízdy.

Zkuste si například projet jednu a tu samou zatáčku na volnoběh a s plným plynem. I když bude rychlost průjezdu přibližně stejná (vyšší rychlost by znamenala větší odstředivou sílu), při průjezdu na plný plyn bude vaše auto reagovat na pokus o zatočení mnohem hůře. To je hlavní důvod, proč byste měli i v mírnější zatáčkách alespoň lehce pouštět plyn. Díky krátkodobému zatížení přední nápravy půjde vaše auto do zatáčky mnohem lépe a vy jí díky tomu můžete projet mnohem větší rychlostí, než kdybyste se pokoušeli v zatáčce akcelerovat (pokud alespoň lehce polechtáte brzdu, tak to může znamenat obrovský rozdíl).

Tyto základní principy přenášení váhy si můžete do sytosti vyzkoušet při získávání licencí (pokuste se vypilovat hlavně průjezdy jednotlivými typy zatáček). Před zahájením každého testu vám vřele doporučujeme pozorně sledovat ukázkovou jízdu, která je mnohem důležitější než čtený komentář (přepněte se do pohledu z auta, protože tak získáte mnohem lepší představu a řízení auta). Pak se pokuste o získání alespoň stříbrné medaile, což by neměl být v nižších skupinách při troše trpělivosti žádný problém. Pokud se totiž spokojíte s bronzovým hodnocením, nic se nenaučíte. Bronzové limity jsou velmi tolerantní a odpustí vám až příliš mnoho chyb (vůbec nemusíte pochopit, o co vlastně v testu jde).

2. JAK SI VYBRAT A VYLEPŠIT AUTO

V sérii *Gran Turismo* je vedle vašich řidičských schopností také velmi důležité umět si vybrat a upravit auto. Při jeho výběru je velmi důležité, abyste věděli, jaké jsou výhody a nevýhody jednotlivých typů aut. Proto vám podrobně popíšeme všechny typy náhonu, na které můžete ve hře narazit. Při vaší účasti v těžších závodech je pak neméně důležité umět si auto náležitě upravit. Díky tomu můžete totiž dosáhnout nejen zvýšení výkonu, ale také zlepšení jízdních vlastností.

2.1 Výběr auta

U jednotlivých aut je velmi důležitým údajem umístění motoru a označení hnací nápravy. Obě tyto informace najdete ve zkratce, která je anglicky označována jako Drivetrain. První písmeno vždy znamená umístění motoru a to druhé hnací nápravu. Vše pochopíte z označení jednotlivých typů aut.

FF (motor vepředu, přední náhon) - V této skupině aut najdete hlavně menší vozy, které rozhodně nepatří mezi auta snů. Hlavně ze začátku si jich ale užijete do sytosti a zvláště začátečníkům doporučujeme zůstat u nich co nejdéle. Auta s motorem vepředu totiž mají těžiště posunuté nad přední nápravu, takže přední kola jsou dostatečně zatížená a lépe reagují při zatáčení. Jsou tedy snadno ovladatelná a odpustí vám spoustu chyb (nemusíte se bát přetáčivosti). Na druhou stranu je ale slabinou těchto aut špatná akcelerace. Při zrychlování se totiž těžiště posouvá dozadu a hnaná přední kola nemůžou zabrat naplno. Z těchto důvodů nenajdete mezi auta s předním náhonem žádné opravdu výkonné kousky.

FR (motor vepředu, zadní náhon) - Tato kombinace náhonu a umístění motoru je v několika aspektech ideálním řešením. Motor vepředu totiž zajišťuje dobrou ovladatelnost (zatěžuje přední nápravu) a zadní náhon zase dokonale využívá přenosu těžiště při akceleraci (při zrychlení vám větší zátěž na zadní nápravě zajistí ideální přenos výkonu motoru na vozovku). Je zde ale jeden problém, který může odradit nezkušené řidiče. V prudších zatáčkách je totiž většina váhy vozu vepředu a auto má při akceleraci tendenci jít do smyku (to se samozřejmě projeví hlavně u výkonnějších vozů). Pokud ale zvládnete přetáčivost (musíte velmi opatrně zacházet s plynem), tak v této skupině najdete spoustu vynikajících vozů.

MR (motor uprostřed, zadní náhon) - Uspořádání MR řeší největší problém uspořádání FR. Motor u-

místěný uprostřed totiž zatěžuje obě nápravy rovnoměrně, takže zadní náprava má i v zatáčkách velmi dobrou přilnavost. Navíc je zde stále výhodné zatížení přední nápravy, které vám zaručí skvělé manévrovací schopnosti. Oprosti uspořádání FR tedy pocítíte rozdíl hlavně při výjezdu ze zatáček, kdy si nemusíte dávat takový pozor na těžkou nohu na plynu. Tato skupina aut má prakticky jedinou nevýhodu. Ve hře jich moc nenajdete. Uspořádání MR totiž používají jen exotické sportovní vozy, které zkrátka na silnicích nejsou ničím obvyklým.

RR (motor vzadu, zadní náhon) - Jde v podstatě o variaci na téma uspořádání MR. Svým způsobem je to ale extrémní řešení, které má své výhody i nevýhody. Velkou výhodou je maximálně zatížená zadní náprava. Ta dělá z tohoto uspořádání asi nejlépe akcelerující auta závodního pole (oproti autům s náhonem na všechna 4 kola mají výhodu menší hmotnosti). Na druhou stranu má těžká záď tendenci ustřelovat v zatáčkách. To znamená, že zadní kola sice neztrácejí při zatáčení přilnavost, ale těžká záď se stejně sune směrem ven ze zatáčky. Naštěstí jsou smyky aut s motorem vzadu mnohem lépe zvládnutelné, protože citlivé ovládání plynového pedálu všechno vyřeší (dochází ale k nadměrnému opotřebování pneumatik, což je dost nevýhodné pro delší závody).

4WD (auta s náhonem na všechna 4 kola) - Náhon na všechna 4 kola je šalamounským řešením problému přilnavosti. Tato auta se totiž příliš neohlížejí na to, která náprava je momentálně lépe zatížená. V kterémkoliv okamžiku zabírají všechna 4 kola, takže vás ze všeho doslova vytáhnou. Jde o ideální auta pro začínající závodníky, které přestávají bavit auta s náhonem na předek. Auta s náhonem na všechna 4 kola jsou totiž výkonná, dobře ovladatelná a odpustí vám spoustu chyb. Pokud se naučíte využívat jejich výhody, tak se můžete vyrovnat autům se zadním náhonem, aniž byste se museli bát nekontrolovaných smyků (u hodně výkonných vozů ale můžete očekávat smyk všech 4 kol, což také není nic příjemného).

2.2 Vylepšování auta

Se základní verzí auta toho většinou moc nedokážete (samozřejmě nemluvíme o závodních speciálech). Proto si budete muset pořídit u příslušné ladičské firmy součástky, které zvýší výkon vašeho motoru a zlepší jízdní vlastnosti. V této kapitole vám krátce naznačíme, co můžete od nákupu některých základních součástek čekat. Přitom nezapomeneme ani na následné nastavení součástek, které může chování vozu značně ovlivnit.

Turbo - Pokud chcete zvýšit výkon svého vozu, tak byste měli asi začít u turba. Neexistuje totiž způsob, jak z vašeho motoru dostat více síly. Při jeho použití ale nesmíte zapomínat na fakt, že turbo zabírá až od určitých otáček. Z tohoto důvodu je vaše akcelerace z nižších otáček výrazně zhoršená a pokud neprovedete úpravu nastavení převodovky, tak byste mohli při řazení zbytečně ztrácet výkon (převodové stupně musí být co nejblíže, aby otáčky nespadly příliš nízko).

Převodovka - Další velmi důležitou součástkou je převodovka. Pokud to myslíte se svými výkony vážně, tak si pořiďte převodovku, která vám umožní nastavit si poměry jednotlivých převodových stupňů. Díky tomu můžete převodovku uzpůsobit na míru okruhu, na kterém se chystáte závodit. Základ je velmi jednoduchý. Pokud je na okruhu hodně prudkých zatáček a žádné dlouhé rovinky, tak nastavte převodovku tak, aby byly převodové stupně co nejblíže. Pokud jsou ale na okruhu delší rovinky, musíte nastavit převodovku tak, aby vás na nejvyšším převodovém stupni neomezovaly otáčky motoru.

Tlumiče - Pro jemné doladění chování vozu si budete muset pořídit závodní sadu tlumičů. Ty vám umožní nastavení tvrdosti, kterým můžete přizpůsobit auto charakteru trati. Určitě chápete, že na trati plné hrbolů, jako je například Laguna Seca, se vám vyplatí použít měkčí nastavení (Soft), protože pak vaše auto nerozhodí každá nerovnost (měkčí tlumiče vám také umožní lépe využívat jízdu po obrubnících). Naopak na trati s ideálně rovným povrchem můžete použít tvrdší nastavení (Stiff), díky kterému je odezva vozu preciznější.

Vedle uzpůsobení povrchu trati můžete pomocí tlumičů například

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

A-SPEC:
Levý analog » Zatáčení
Pravý analog » Plyn a brzda
Křížek » Plyn
Kolečko » Ruční brzda
Čtvereček » Brzda
Trojúhelník » Zpátečka
R1 » Zrychlení
R2 » Řazení nahoru
L1 » Pohled dozadu
L2 » Řazení dolů

B-SPEC:
Levý analog » Natáčení kamery/přepínání aut
Směrové šipky » Změna tempa vašeho jezdce
Křížek » Přepínání kamery
Kolečko » Zastávka v boxech
Trojúhelník » Příkaz k předjetí

zvětšit přetáčivost svého vozu. Obecně platí, že o co máte přední tlumiče měkčí než ty zadní, o to ochotněji jde auto do zatáčky. Při nastavování tlumičů ale nezapomeňte přizpůsobit také výšku podvozku. Pokud používáte tvrdší nastavení, tak byste měli podvozek snížit, protože tím efekt tvrdších tlumičů posílíte. Naopak pokud použijete měkčí nastavení, měli byste podvozek zvýšit. Auto by totiž mohlo na nerovnostech dřít podlahou o vozovku, což vás samozřejmě zpomalí.

Pneumatiky - Při vylepšování svého auta byste rozhodně neměli zapomínat na pneumatiky. V nižších soutěžích je sice moc neoceníte, ale později se bez správné volby pneumatik neobejdete. Doporučujeme vám ignorovat sportovní pneumatiky a rovnou zakoupit závodní, u kterých si můžete vybrat tvrdost směsi. Volba vhodné směsi je důležitá hlavně v delších závodech, ve kterých hraje opotřebování pneumatik důležitou roli. Obecně platí, že čím je pneumatika měkčí (Soft), tím lepší je její přilnavost, ale také rychlejší opotřebování.

Odměny za získání licencí

Nejjednodušší způsob, jak získat na začátku hry zadarmo pár dobrých aut, je splnit všechny licenční testy. Za dokončení každé skupiny testů totiž můžete získat až 3 auta. Záleží jen na tom, jakého hodnocení v testech dosáhnete. Vřele vám doporučujeme pokusit se alespoň o všechny stříbrné, protože tak získáte podstatně výkonnější auta a ještě si vypilujete svůj styl (za všechny zlaté získáte spíše zajímavé sběratelské kousky).

B(bronz): VOLKSWAGEN Lupo 1.4 '02
B(stříbro): MAZDA KUSABI '03
B(zlato): HONDA S500 '63
A(bronz): PONTIAC Sunfire GXP Concept '02
A(stříbro): ACURA DN-X '02
A(zlato): NISSAN SKYLINE GT-R (Gran Turismo Version) '01
IB(bronze): NIKE One 2022
IB(stříbro): MAZDA RX-8 Concept (Type-II) '04
IB(zlato): JENSEN HEALEY Interceptor Mk.III '74
IA(bronz): NISMO 270R '94 (S14)
IA(stříbro): NISSAN GT-R Concept (TokyoShow) '01
IA(zlato): DOME ZERO '78
S(bronz): MERCURY Cougar XR-7 '67
S(stříbro): PONTIAC Solstice Coupe Concept '02
S(zlato): FORD Model T Tourer '15

ODMĚNY ZA VÍTĚZSTVÍ V KLASICKÝCH SOUTĚŽÍCH

Pokud chcete ušetřit, tak se pokuste vyhrát všechny soutěže, pro které máte ve své garáži vhodná auta. Díky tomu rozšíříte svou sbírku a můžete se zúčastnit dalších šampionátů, aniž byste pro ně museli vhodná auta draze nakupovat (v některých soutěžích navíc získáte za odměnu auta, která se ani koupit nedají). Peníze vy-

hrané v závodech pak můžete investovat do vylepšování auta, se kterým máte šanci vyhrát pokud možno několik dalších soutěží.

BEGINNER HALL
Sunday Cup: AUTOBIANCHI A112 Abarth '79
FF Challenge: MAZDA Mazda6 Concept '01
FR Challenge: NISSAN Skyline 2000GT-B '67
4WD Challenge: TOYOTA Motor Triathlon Race Car '04
MR Challenge: LOTUS Esprit Turbo HC '87
Light Weight K Cup: GINETTA G4 '64
Spider & Roadster: CHRYSLER Prowler '02
Sport Truck Race: CHEVROLET Silverado SST

PROFESSIONAL HALL
Clubman Cup: MAZDA Mazdaspeed 6 '05
Tuning Car Grand Prix: NISSAN OPTION Stream Z '04
Race of NA Sports: HONDA NSX-R Concept '01
Race of Turbo Sports: MAZDA BP FALKEN RX-7 (D1GP) '03
Boxer Spirit: RUF CTR Yellow Bird '87
World Classic Car Series: MERCEDES-BENZ Daimler Motor Carriage '1886
World Compact Car Race: HONDA S800 RSC Race Car '68
Supercar Festival: CIZETA V16T '94
Gran Turismo World Championship: FORD GT LM Edition Spec-II '04

EXTREME HALL
Gran Turismo All Stars: BMW MacLaren F1 GTR Race Car '97
Dream Car Championship: NISSAN GT-R Concept LM Race Car '02
Polyphony Digital Cup: OPERA PERFORMANCE S2000 '04
Like The Wind: VOLKSWAGEN W12 Nardo Concept '01
Formula GT World: MERCEDES-BENZ Sauber C9 Race Car '04
Real Circuit Tours: NISSAN GRAN TURISMO SKYLINE GT-R (PaceCar) '01
Premium Sports Lounge: FORD GT '05

ENDURANCE HALL
Grand Valley 300km: AUDI Auto Union V16 Type C Streamline '37
Laguna Seca 200 Miles: FORD GT40 Race Car '69
Roadster 4 Hours Endurance: MAZDA RX-7 LM Race Car '01
Tokyo R246 300km: MITSUBISHI FTO Super Touring Car '97
Super Speedway 150 Miles: HONDA NSX-R Prototype LM Race Car '02
Nurburgring 24 Hours Endurance: POLYPHONY Formula Gran Turismo '04
Nurburgring 4 Hours Endurance: CHAPPARAL 2D Race Car '67
Suzuka 1000km: LISTER Storm V12 Race Car '99
Motegi 8 Hours Endurance: HONDA NSX-R LM Edition Road Car '02
Tsukuba 9 Hours Endurance: NISSAN SKYLINE GT-R Race Car (CALSONIC) '93
Sarthe Circuit 24 Hours I: AUDI R8 '01
Sarthe Circuit 24 Hours II: BENTLEY Speed 8 Race Car '03
Fuji 1000km: NISSAN R92CP Race Car '92
Infineon World Sport Car Trophy: FORD GT LM Race Car '02
El Captain 200 Miles: TOYOYTA 88C-V Race Car (MINOLTA) '89
New York 200 Miles: DODGE Charger Super Bee 426 Hemi '71

ODMĚNY ZA VÍTĚZSTVÍ V NÁRODNÍCH SOUTĚŽÍCH

Národní soutěže patří mezi těžší závody, ke kterým se většinou dostanete až po získání dostatečných zkušeností v klasických soutěžích. Odměnou za vítězství v těchto soutěžích jsou spíše sběratelsky hodnotné kousky (výjimky potvrzují pravidlo), takže byste s tím měli počítat.

JAPANESE HALL
Japanese Championship: NISSAN 350Z Concept LM Race Car '02
Japanese GT Championship: NISSAN MOTUL PITWORK Z (JGTC) '04
Japanese 70's Classic: NISSAN SKYLINE Hard Top 2000GT-R (KPGC10) '70
Japanese 80's Festival: MITSUBISHI HSR-II Concept '89
Japanese 90's Challenge: NISMO 400R (R33) '96
Japanese Compact Car Cup: HONDA LIFE STEP VAN '72

EUROPEAN HALL
European Championship: JAGUAR XJ220 LM Edition '01
British GT Cup: JAGUAR E-Type Coupe '61
British Light Weight Car Race: LOTUS Europa Special '71
German Touring Car Championship: MERCEDES-BENZ AMG CLK-GTR Race Car '98
Italian Festival: ALFA ROMEO 155 2.5 V6 TI Race Car '93
French Championship: CITROEN 2CV Type-A '54
European Classic Car Championship: MERCEDES-BENZ Benz Patent Motor Wagen '1886
European Hot Hatch Car Championship: VOLVO 240 GLT Estate '88
1000 Miles: ALFA ROMEO Giulia Sprint Speciale '63
Schwarzwald Liga A: BMW M3 GTR Race Car '01
Schwarzwald Liga B: MERCEDES-BENZ AMG 190E 2.5 16V Evolution II (DTM) '92

AMERICAN HALL
American Championship: CHEVROLET Corvette Convertible (C1) '54
Stars and Stripes: CHEVROLET Camaro LM Race Car '01
American Muscle Car Championship: CHEVROLET Chevelle SS 454 '70
Classic Muscle Car Championship: PLYMOUTH Super Bird '70

ODMĚNY ZA VÍTĚZSTVÍ V RALLYE

Závody na nezpevněném povrchu jsou v podstatě samostatnou částí hry. A týká se to nejen stylu jízdy. V rallye totiž můžete vyhrát kromě těch nejjednodušších závodů jen auta vhodná zase jen pro rallye. K tomu vám přidáme jednu důležitou radu. Drahé speciály si rozhodně nekupujte, protože je snadnější propracovat se k nim s auty získanými v jednodušších závodech.

SPECIAL CONDITION HALL (EASY)
Umbria Rally: CADILLAC CIEN '02
Capri Rally: TOYOTA RSC Rally Raid Car '02
Grand Canyon: FORD RS200 '84
Ice Arena: TOYOTA RSC '01
Chamonix: INFINITI FX45 Concept '02
George V Paris: ALPINE A310 1600VE '73
Swiss Alps: MITSUBISHI CZ-3 Tarmac '01
Tahiti: RENAULT 5 Turbo '80
Tsukuba Circuit: MAZDA RX-8 Concept (Type-I) '01
Cathedral Rocks Trail I: LAND ROVER Range Stormer Concept '04
Cathedral Rocks Trail II: HYUNDAI HCD6 '01

SPECIAL CONDITION HALL (NORMAL)
Umbria Rally: LANCIA Delta HF Integrale Rally Car '92
Capri Rally: SUBARU IMPREZA Rally Car Prototype '01
Grand Canyon: MITSUBISHI CZ-3 Tarmac Rally Car '02
Ice Arena: MITSUBISHI Lancer Evolution IV Rally Car'97
Chamonix: SUBARU IMPREZA Rally Car '01
George V Paris: RENAULT 5 Maxi Turbo Rally Car '85
Swiss Alps: TOYOTA CELICA GT-FOUR Rally Car (ST205) '95
Tahiti: FORD Escort Rally Car '98
Tsukuba Circuit: MAZDA 6 Touring Car '02
Cathedral Rocks Trail I: SUBARU IMPREZA Rally Car '99
Cathedral Rocks Trail II: TOYOTA CELICA GT-FOUR Rally Car (ST185) '95

SPECIAL CONDITION HALL (HARD)
Umbria Rally: LANCIA Delta S4 Rally Car '85
Capri Rally: FORD RS200 Rally Car '85
Grand Canyon: MITSUBISHI STRAION 4WD Rally Car '84
Ice Arena: NISSAN BLUEBIRD 1600SSS Rally Car (510) '69
Chamonix: LANCIA STRATOS Rally Car '77
George V Paris: PEUGEOT 205 Turbo 16 Evolution 2 Rally Car '86
Swiss Alps: NISSAN SILVIA 240RS Rally Car '85
Tahiti: MITSUBISHI PAJERO Rally Raid Car '85
Tsukuba Circuit: FORD GT Concept '02
Cathedral Rocks Trail I: SUZUKI ESCUDO Dirt Trial Car '98
Cathedral Rocks Trail II: MITSUBISHI PAJERO Evolution Rally Raid Car '03

ODMĚNY ZA TOVÁRNÍ SOUTĚŽE

Další zvláštní kapitolou jsou soutěže, které vypisují jednotliví výrobci aut. Nejen že se jich můžete zúčastnit jen v autech jejich výroby, ale také získáte jedno z jejich aut. Často jde o pohárové závody, ve kterých je velmi těžké uspět. V závodech plných aut jednoho typu totiž často musíte buď investovat hodně peněz do úpravy svého vozu, nebo musíte být velmi dobří za volantem. Zkrátka jde o závody, kterým se asi budete věnovat v pozdějších fázích hry.

DAIHATSU
Copen Race:
DAIHATSU STORIA X4 '00
Midget II Race:
DAIHATSU Midget '63

HONDA
Type R Meeting:
HONDA HSC (Honda Sports Concept) '03
CIVIC Race:
HONDA CIVIC Si (Mugen Motul Race Car) '87

HYUNDAI
Hyundai Sport Festival:
HYUNDAI Clix '01

ISUZU
Isuzu Classic Sport:
ISUZU 117 Coupe '68

MAZDA
'RE' Club: MAZDA Cosmo Sport (L10A) '67
Roadster Cup: MAZDA Miata J-Limited (NA) '91
RX-8 Cup: MAZDA RX-8 Concept LM Race Car '01

MITSUBISHI
Evolution Meeting: MITSUBISHI Lancer 1600 GSR Rally Car '74
Mirage Cup:
MITSUBISHI I Concept '03

NISSAN
Race of Red Emblem: NISMO SKYLINE GT-R LM Road Going Version (R33) '95
March Brothers: NISSAN mm-R Cup Car '01

Silvia Sisters: NISSAN Sileighty '98
'Z' Club: NISSAN Fairlady 240ZG (HS30) '71

SUBARU
Subaru 360 Race: SUBARU 360 '58
Race of Pleiades: SUBARU IMPREZA Super Touring Car '01

SUZUKI
Suzuki K Cup:
SUZUKI CONCEPT-S2 '03
Suzuki Concept Car:
SUZUKI GSX-R/4 '01

TOYOTA
ALTEZZA Race: TOYOTA ALTEZZA Touring Car '01
Vitz Race:
TOYOTA Vitz RS Turbo '02

CHEVROLET
Corvette Festival: CHEVROLET Corvette Stingray Coupe (C2) '63
Camaro Meeting: CHEVROLET Camaro IROC-Z Concept '88

CHRYSLER
Crossfire Trophy: DODGE VIPER GTSR Concept '00

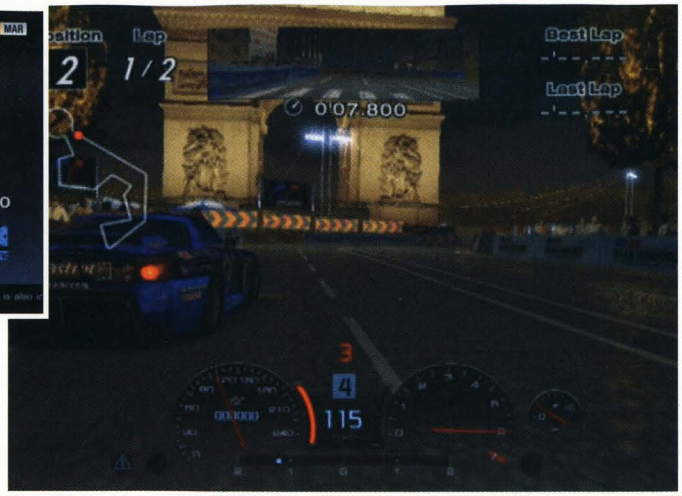
SALEEN
Saleen S7 Club: NIKE One 2022

SHELBY
Shelby Cobra Cup: SHELBY Mustang G.T.350R '65

ALFA ROMEO
GTA Cup: ALFA ROMEO Giulia Sprint GTA 1600 '65

ALPINE
Renault Alpine Cup: ALPINE A110 1600S '73

ASTON MARTIN
Aston Martin Festival: ASTON MARTIN DB9 Coupe '03



AUDI
Tourist Trophy: AUDI Le Mans Quattro '03
A3 Cup: AUDI Pikes Peak Concept SUV

BMW
BMW 1 Series Trophy: BMW 2002 Turbo '73
'M' Club: BMW M3 GTR '03

CITROEN
2HP-2CV: CITROEN 2CV Type-A '54

LOTUS
Elise Cup: LOTUS Elise Type-72 '01
Lotus Classic Cup:
LOTUS Elan S1 '62

MERCEDES-BENZ
Legend of Silver Arrow: MERCEDES-BENZ CLK Touring Car (D2 DTM) '00
SL Challenge: MERCEDES-BENZ 300 SL Coupe '54

MG
MG Festival: MGF '97

MINI
Mini.Mini Battle: MARCOS Mini Marcos GT '70

OPEL
Speedster Cup: OPEL Calibra Touring Car (DTM) '94

PEUGEOT
206 Cup: PEUGOET 205 Turbo 16 Rally Car '85

RENAULT
Clio Trophy: RENAULT Lutecia Renault Sport V6 24V Race Car '00
Megane Cup:
RENAULT AVANTIME '02

TRIUMPH
Spitfire Cup:
TRIUMPH Spitfire 1500 '74

TVR
Blackpool Racer:
TVR Cerbera Speed 12 '00

VOLKSWAGEN
Beetle Cup:
VOLKSWAGEN Beetle 1100 Standard (Type-11) '49
Lupo Cup:
VOLKSWAGEN Karmann Ghia Coupe (Type-1) '68
GTI Cup:
VOLKSWAGEN Golf I GTI '76

ODMĚNA ZA SPLNĚNÍ ÚKOLŮ

Jde o podobnou situaci jako u licencí. Ke splnění úkolů totiž nepotřebujete žádné vlastní auto a přitom můžete vyhrát několik opravdu zajímavých kousků. Pokud patříte mezi zkušenější hráče, jde o velmi užitečný bonus do začátku.

MISSION HALL
Mission 1-10 :
DMC DeLorean S2 '04
Mission 11-20 :
JAY LENO Tank Car '03
Mission 21-24 :
PAGANI Zonda Race Car '01
Mission 25-29 :
TOYOTA 7 Race Car '70
Mission 30-34 :
NISSAN R89C Race Car '89

Jakub Holý

Project Snowblind

Jako obvykle jde o to, čí hoši dovedou lépe mířit a uhýbat před kulkami.

INFO

■ **VYDAVATEL:** Eidos ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-16
■ **VÝROBCE:** Crystal Dynamics ■ **RECENZE:** PLAY 8 - 68%

Nové FPS s několika originálními zbraněmi a dobrými speciálními vlastnostmi.

1. ARRIVAL

Zaujměte postavení spolu s ostatními členy jednotky a vyčkejte na útok protivníka. S podporou spřátelených vojáků zlikvidujte postupně několik útočných skupin, přičemž využijte po okolí rozházené „Frag" granáty. V případě potřeby si doplňte zdraví sběrem po zemi roztroušených lékárniček. Po ubránění prostranství se vydejte do nitra poblíž se nacházejícího objektu, využívajíce k navigaci žluté pulsující cílové body na radaru. Cestou se stavte v „Save Roomu", kde je možné uložit aktuální herní pozici. Jakmile dorazíte ke druhému prostranství, z pozice u okraje zábradlí eliminujte přibíhající nepřátele. Po dvoufázovém útoku se objeví pár robotů, které snadno zničíte Frag granáty. Po boji sesbírejte munici padlých nepřátel a vedeni radarem se přesuňte k třetímu prostranství. Uchopte poblíž stojící kulomet a využijte jeho palebnou sílu k likvidaci nepřátelských vojáků, botů a v závěru k sestřelení helikoptéry.

2. REBIRTH

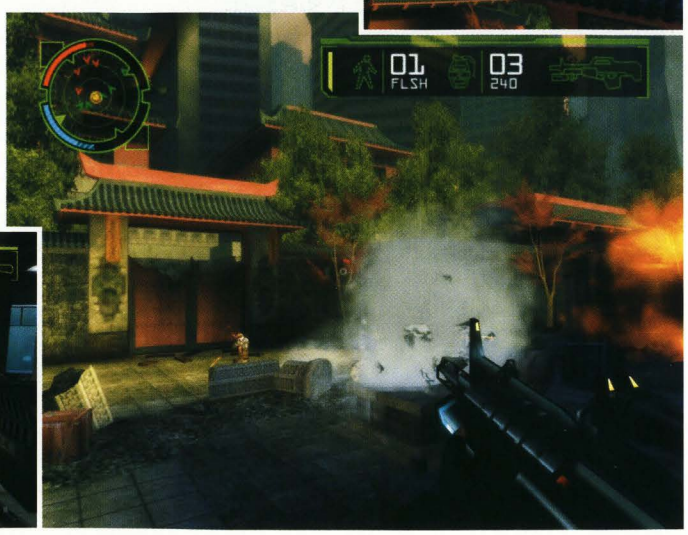
Stiskem tlačítka „Select" aktivujte nově aplikovaný naváděcí systém a pomocí něj se přesuňte do zbrojnice. U okýnka seberte pistoli a útočnou pušku, načež se vraťte zpět k Dr. Altmanovi, který vám předvede první Augmentaci - Vision. Opusťte ošetřovnu a projděte dveřmi napravo k úzkému průlezu. Přikrčeni se protáhněte šachtou do zbrojního skladu, v němž naleznete k přemísťování předmětů určený „Kinetic Kicker" a dvojici bedýnek, ukrývajících „Flashbang" granáty. Seberte čtveřici dalších granátů z prosklených skříní a opusťte dveřmi sklad. Využívajíce naváděcí systém přeběhněte chodbou do sousední lokace, v níž narazíte na nepřátelského bota. Zavřená vrata brání postupu, takže seberte poblíž nich ležící „Icepick" s náboji a vystřelte jím do bezpečnostního panelu na zdi. Přeprogramováním automatických kulometů zničte bota a zpřístupněným prostranstvím proběhněte k cílové místnosti, v níž seberte zbraně ležící na bednách. Poté pokračujte v cestě až k Lt. Colonelu Kanazawovi. Vyslechněte briefing, opusťte velín a seznamte se s druhou augmentací zvanou Reflex Boost (ta se hodí zejména v situacích, kdy se ocitnete v boji proti přesile a kdy se díky zpomalení času lehce vyhnete nepřátelské střelbě). Vydejte se chodbou vpravo od Velína, ignorujíce opačným směrem utíkající vojáky, na jejím konci zahněte na prostranství, pak stezkou vzhůru do kasáren a v ložnici nalevo seberte ze skříňky a přilehlé postele sadu obranných „Riot Wallů". Nyní se vraťte do chodby, jíž jste přiběhli, a na jejím opačném konci se u přistávací plochy setkejte se svou jednotkou. V závěru nasedněte do vrtulníku.

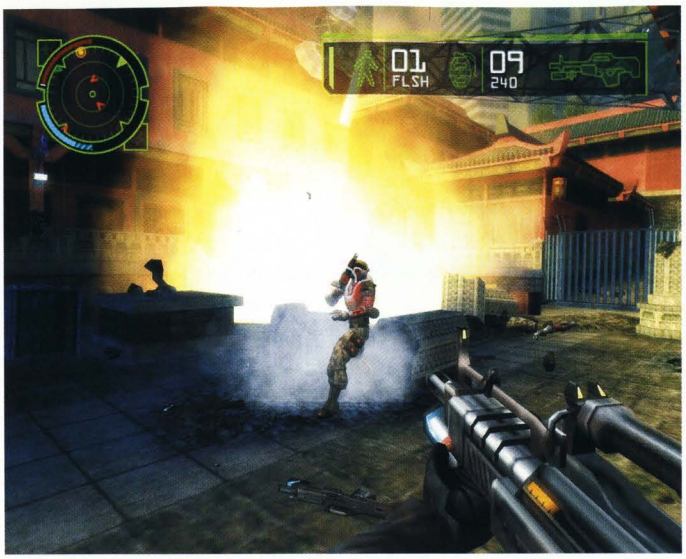
3. AMBUSH

Rozběhněte se ulicí vpřed, u zátarasů vlezte do budovy nalevo a seberte na zemi ležící brokovnici. Z bedýnky vezměte broky a přeběhněte přes zadní nádvoří do sousední budovy, kde zlikvidujte v přízemí se vyskytující nepřátele. Vyběhněte po schodech o patro výše, zastřelte kulometčíka u okna a použijte jeho zbraň k eliminaci vojáků, nacházejících se na ulici a v okolních domech. Zvláště se zaměřte na kulomet v budově nalevo. Po zabezpečení oblasti vběhněte přes ulici do protější budovy. V patře seberte Frag granáty a vzadu ze stolku „Nano Boost", vhodný pro případ náhlého úmrtí. Šachtou ve zdi napravo od stolku prolezte ke schodišti, na kterém seberte rakety. Vyběhněte na ulici, vlevo (v zatáčce) seberte raketomet a odstřelte jím přijíždějící tank. Následujte svou jednotku do tunelu a probijte se skrze protivníkovy hlídky na jeho konec. Vchodem napravo vstupte do budovy, kde v „Save Roomu" nalevo uložte hru. Opusťte místnost, po schodech nalevo vyběhněte ven z budovy a na konci uličky vejděte do přízemí v sousední části domu. Dávajíce pozor na miny poházené na cestě, přeběhněte do protější budovy a schodištěm v její levé části vystoupejte o patro výše. Prostřílejte se terasou do místnosti s počítačem na stěně a použijte jej ke zpřístupnění únikového východu. Vyběhněte na terasu, raketometem zlikvidujte objevivší se tank a pak seběhněte na ulici, kde zneškodněte zbývající nepřátele a zbylé miny. Posbírejte v okolí se vyskytující munici, případně lékárničky a bioenergetické články, načež skladištěm u jehož vchodu hlídkuje spřátelený voják, proběhněte k exitu.

4. INTERFERENCE

Doběhněte uličkou k objektu, v němž čeká seržant Chung. Po jeho výzvě přeběhněte k blízkému oknu a ubraňte se útoku nepřátel. Pak vyběhněte schodištěm do vyššího patra, kde vám Chung zaktivuje balistický štít. Projděte dveřmi za jeho zády do skladiště a prostřílejte se do přízemí





OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog »** Pohyb
- **Pravý analog »** Otáčení postavy/míření
- **Křížek »** Skok
- **Čtveřeček »** Nabíjení/zvednutí/použití předmětu
- **Trojúhelník »** Aktivace augmentace
- **Kolečko »** Změna postoje (stoj/přikrčení)
- **L1 »** Sekundární střelba
- **L2 »** Inventář/rychlá změna primární zbraně
- **L3 »** Fyzický útok
- **R1 »** Primární střelba
- **R2 »** Alternativní střelba
- **R3 »** Zoom
- **Šipky horní/dolní »** Změna primární zbraně
- **Šipka levá »** Změna augmentace
- **Šipka pravá »** Změna sekundární zbraně
- **START »** Pauza/cíle mise
- **SELECT »** Aktivace naváděcího systému

na jeho opačné straně. Jakmile se v řídící místnosti setkáte se specialistou Pitneyem, použijte počítač v jeho blízkosti k otevření nedaleké šachty. Zjistíte, že elektronický systém je rušen z jiného počítače jedním z nepřátelských vojáků. Vyběhněte tedy z řídící místnosti, dveřmi napravo proběhněte do uličky mezi domy a na jejím konci (vlevo) vejděte na schodiště, po němž se prostřílejte o dvě patra vzhůru. Vyskočte oknem na železnou lávku, sejměte kulometčíka v protější budově a probojujte se podél jeho pozice k vnitřnímu schodišti. Seběhněte po schodech do místnosti s nepřátelským hackerem a po jeho eliminaci použitím počítače vyřaďte z provozu rušící signál. Vyběhněte po schodech ke kulometu, zastřelte jím objeviví se trojici útočníků a po železné lávce přejděte do protější budovy. Na lávce nezapomeňte sebrat odstřelovačku. Dírou ve zdi před vámi zastřelte na ulici dole se vyskytujícího vojáka, seběhněte k východu z budovy a uličkou přeběhněte vlevo do sousedního objektu, kde vyčkejte v povzdálí od oken na explozi granátů. Odolejte útoku protivníka, vyběhněte na ulici dírou ve zdi a zastřelte snipera na střeše protější budovy. Vběhněte do jejího nitra, schodištěm se prostřílejte ke stanovišti s kulometem v prvním poschodí a po likvidaci hackera počítačem deaktivujte druhý rušící signál. Sesbírejte v okolí se vyskytující munici, včetně novinkových „EMP" granátů, kulometem odstřelte po ulici přicházející boty a probijte se zpět k řídící místnosti, k nyní již zpřístupněné šachtě.
V doprovodu Chunga proběhněte tunelem do nepřátelské základny.

5. RAMPAGE

Rychle zastřelte překvapeného vojáka, pak další tři v sousední chodbě a na jejím konci posbírejte ve tmavé místnůstce okolo ležící vybavení. Otevřete dveře napravo a zacílte Icepickem vzdálený ovládací panel, nacházející se na levé zdi. Hackněte ho Icepickem a změňte AI kulometu. Po likvidaci první skupiny vojáků se vydejte vpřed podzemní garáží a u první zatáčky sejměte osamělého vojína. Vozidlem „Phoenix" nebo pěšky se přemístěte ke druhé skupině ozbrojenců, které můžete vyřídit přejetím, svými zbraněmi, případně hacknutím kulometu. Pokud byl spuštěn poplach, vypněte jej a opatrně postupujte k bezpečnostním vratům, která se při spuštění alarmu zavírají. Jestliže vám bude tato maličkost činit potíže, odstřelte barel v blízkosti vrat a vytvořeným průchodem je obejděte. U kulometu seberte v případě potřeby biočlánek a vydejte se do další sekce. Následující oddíl nepřítele čítá kromě vojáků i několik botů. Vyřídit je snadno můžete pomocí Icepicku, použitého na jednoho z mechanoidů. Přitom uhýbejte před střelami nepřátelských botů a využijte silnou alternativní střelbu. Po zajištění oblasti deaktivujte mecha, v přístřešku s „Hydrou" seberte z beden pár EMP granátů, vypněte poplach a rozběhněte se dál, podzemím k zatáčce, v níž obdržíte sekundární úkol.
V následující části garáží narazíte na nepřátelský oddíl, situovaný poblíž dalšího oploceného přístřešku. Vlevo od něj se nachází ústí ventilační šachty. Opatrně - podél levé zdi - se proplazte ke zmíněnému otvoru a prolezte šachtou do přístřešku, za nímž se spolu vybavují dva nicnetušící vojáci. Vyslechněte důležité informace, zlikvidujte v okolí se vyskytující nepřátele a dejte si zvláště pozor na raketometčíky. Projděte pak podél díry v podlaze, u jejího pravého okraje seberte „Nano Boost" a zneškodněte vzadu u zdi se nacházející obsluhu protitankového kulometu. V další fázi mise se vyvarujte po zemi poházených min a hned v úvodu si uložte hru v místnosti nalevo. Kromě jiného v ní naleznete později využitelný vrhač min. Skrze zaminované území, strážené několika vojáky, se probojujte do poslední sekce garáží, kde se po eliminaci úvodního párečku oponentů proplazte ventilací do přístřešku s ovládacím panelem kulometu. Jeho hacknutím odstraňte zbylé obránce a přibližte se k bezpečnostním vratům, kde eliminujte obsluhy kulometů, přibíhající vojáky a Icepickem získejte moc nad přicházejícím botem.
S ním vyřiďte zbylé osazenstvo protivníka na konci garáží, načež - již ve své kůži - proběhněte liduprázdným skladem do výtahu napravo.

6. DESTROY

Vyjděte z výtahu a v chodbě nalevo zlikvidujte tříčlennou hlídku. Na konci chodby vyprázdněte skříňku, projděte vchodem s hvězdou do uličky, v níž odstraňte další ozbrojence. Ve výklenku nalevo seberte sniperku, vylezte po žebříku do šachty a doplazte se jí po horní části haly s prvním Rail kanónem. Sejměte hlídky na ochozu, ze skříněk seberte mimo jiné novinkové „Spider boty" a seběhněte schodištěm do spodní části haly. Zastřelte dole hlídkující stráž, proběhněte do blízkosti Rail kanónu a počkejte,až se odkryje spodní pancéřovaný díl s elektronikou. Pak vystřelte do odkrytého místa, čímž kanón zničíte. Prostřílejte se na opačnou stranu haly chodbou točící se doleva ke kotelně a eliminujte zdejší komando. Šachtou v zadní části místnosti se proplazte do jinak nepřístupného prostoru, v němž ze skříňky vezměte upgrade zdraví a vraťte se do předešlé části kotelny. Přejděte do sousední sekce, zneškodněte hlídku a chodbou v sousedství doběhněte k nástěnnému kulometu. Na opačném konci uličky odstřelte bezpečnostní kameru dříve než spustí poplach, ze skříněk seberte munici, doplňte zdraví a energii, načež vchodem napravo vejděte do haly s druhým Rail kanónem. Stejně jako v případě prvního jej zlikvidujte, vyběhněte schodištěm do horního patra, eliminujte zde se vyskytující boty a po žebříku v pravém zadním rohu směrem od schodiště sešplhejte k východu. Ještě předtím se Icepickem nabourejte do ovládacího panelu v horní části haly, deaktivujte kamerový systém a změňte AI kulometu. Dojděte chodbou poblíž žebříku k „Save Roomu" a uložte hru. Opusťte místnost, proplazte se šachtou napravo do chodby s ovládacím panelem a po jeho hacknutí deaktivujte bezpečnostní paprsky a změňte AI kulometu. Proběhněte chodbou k obrannému dělu a po objevení se vrtulníku vystřelte do děla Icepickem. Schovejte se do bezpečí za blízkou zeď, aktivujte ovládání kanónu a zneškodněte jím útočící helikoptéru. Vpravo od děla projděte dveřmi do další chodby, zničte rychle kameru napravo, vyprázdněte v chodbě se nacházející skříňky a vstupte dalšími dveřmi do haly s třetím Rail kanónem. Zastřelte nejbližší hlídku, ubraňte se Spider botům, vypněte alarm a skrze plot odpalte střelbou na jeho citlivé místo třetí kanón. Obejděte oplocení a po žebříku vylezte na ochoz, kde eliminujte skupinku nepřátel. Po doplnění munice a jiných součástí inventáře seběhněte schodištěm do další chodby, skrze kterou se probojujte k dalšímu „Save Roomu". Uložte hru, opusťte místnost a chodbou vpravo doběhněte ke strážnici, v níž zpacifikujte zde se vyskytující vojáky. Posbírejte zásoby v okolí, doběhněte chodbou ke dveřím a za nimi se zastavte před bezpečnostními paprsky. Icepickem hackněte panel na konci koridoru, deaktivujte paprsky a proběhněte do haly se čtvrtým Rail kanónem. Zlikvidujte kombinovanou hlídku, v případě poplachu také Spider boty a vyřaďte z provozu kanón - ku pomoci vám bude počítač v horní části haly. Poté přistupte k žebříku, odstřelte vpravo pod vámi se vyskytující kameru, sešplhejte dolů a vejděte do blízkého výtahu. V nové oblasti se skrze chodbu probojujte do řídící centrály. Raketometem zničte přilétnuvší vrtulník, Icepickem se nabourejte do ovládacího panelu v místnosti uprostřed přízemí a vypněte bezpečnostní paprsky v patře nad vámi. Vyběhněte schodištěm k počítači, hackněte se do něj a získejte novou augmentaci - Cloak.

7. FREEDOM

Posbírejte ve skladišti se nacházející munici, vyjděte po schodech ke dveřím a za nimi pistolí zneškodněte kameru. Aktivujte Cloak, proběhněte chodbou k místnosti nalevo a za ní, v zadní části toalet, vlezte do šachty. Proplazte se na opačný konec a zastřelte vojáky, eskortující vězně v chodbě pod vámi. Vyskočte z ventilace, odstřelte kameru nalevo a blízkými dveřmi projděte do prostoru cel. Zneškodněte objevivší se ozbrojence, bezpečnostní kameru a proběhněte chodbou ke schodišti, pod nímž vlezte do ventilace. Na jejím konci vyšplhejte po žebříku k východu ze šachty, opatrně vykoukněte a Icepickem se nabourejte do panelu napravo. Změňte AI mecha i kulometu, vypněte kamery a vejděte blízkými dveřmi do bezpečnostní centrály. Hackněte panel u dveří a po vyřazení kamery a dvojice kulometů z provozu použijte počítač k započetí vzpoury. Po jednom z dvojice schodišť poté seběhněte k celám. Zneškodněte kameru a hlídku v patře, načež v zadní části projděte do chodby, ke své jednotce. Zlikvidujte v postupu bránící obranný kulomet a spolu s parťáky doběhněte na venkovní prostranství, kde podstupte finální boj. Množství nepřátel můžete snadno zvládnout aktivací reflex Boostu. Při potížích naleznete v blízkém skladu Medical bota a pár Spiderů. Nakonec vstupte do výtahu.

8. RIOT

Utíkejte k zamčeným dvířkům a počkejte, až se otevřou. Chodbou se pak prostřílejte na prostranství s kontejnery, kde eliminujte veškerý odpor. Předně se zaměřte na kulo-

metčíky. Po zajištění oblasti se od vchodu, kterým jste přišli, rozběhněte vpravo. Po žebříku můžete vylézt na kontejner, přeskočit na sousední a šachtou se dostat do skladu ve vězení. Vlevo od zmíněného žebříku naleznete kontejner, v němž je ukryt vězeň s informacemi. Po rozhovoru s tímto vězněm doběhněte do zadní levé části prostranství, kde vylezte po žebříku k vyčkávajícím vzbouřencům. Otvorem ve zdi pak prolezte ke dveřím vedoucích do sousední sekce. Zneškodněte z okolí se stahující útočníky a raketometem zničte obřího bota. Vedeni radarem se pak probojujte do levé zadní části prostranství, kde naleznete ukládací místnost. Uložte hru, vyběhněte na vzduch a po žebříku napravo vylezte na kontejner. Přeskočte na sousední a z něj na železnou lávku. Proběhněte uličkou do sousední oblasti, seskočte k zavřeným dveřím a za nimi zastřelte vojáka, který ohrožuje vězně. Použijte počítač na levé stěně k vyřazení bezpečnostního systému a zpřístupněným východem vyběhněte vstříc dvojici stráží. Sejměte je, v jednom ze tří kontejnerů v pozadí promluvte s vězněným Dr. Liavem a opatrně vylezte ven. Zlikvidujte přibíhající nepřátele a rozběhněte se vpřed, vstříc závěrečné videosekvenci.

9. RETURN

Posbírejte poblíž pohozenou výbavu a seznamte s novou zbraní zvanou H. E. R. F. , která se výborně hodí na boj zblízka proti augmentovaným oponentům. Opusťte úkryt, aktivujte Cloak, ihned poté seberte z nedaleké bedýnky energetický článek a proběhněte sousedním prostranstvím doleva k východu, za nímž vlevo na zemi rozstřelte bedýnku. Opět aktivujte Cloak, rychle seberte z bedýnky získaný biočlánek a přeutíkejte podél hlídkujících vojáků na konec uličky nacházející se vpravo před vámi. Znovu aktivujte Cloak a proběhněte na prostranství, kde se přikrčte u zábradlí napravo. Opět se zamaskujte a přeběhněte přes zbořené zábradlí k budově, ke dveřím ústícím do uličky. Projděte jimi, přeskočte zídku před vámi a v „Save Roomu" uložte hru a seberte biočlánek. Vyjděte z ukládací místnosti, se zapnutým Cloakem přeutíkejte uličkou vpravo okolo „Save Roomu" k železné bráně, za níž se přikrčte u hromady beden. Zamaskujte se, přeutíkejte napříč prostranstvím k obvodové zdi, u které nečinně stojí bojový mech, a z bedýnky za ním seberte další biočlánek. Aktivujte naposledy Cloak a po nedalekém žebříku vylezte na střechu. Přesuňte se směrem vpravo k hlídkujícímu vojákovi, pistolí ho rychle sejměte a vlezte do poblíž se nacházející šachty.

10. INFILTRATE

Projděte dveřmi a v chodbě napravo, za zatáčkou, odstřelte kameru. Další kameru zničte na konci chodby. Pak vstupte do sousedního koridoru, odstřelte kameru napravo a v místnosti nalevo vlezte do šachty vedoucí ke skříňkám se zásobami. Seberte co můžete, prolezte šachtou zpět a po opuštění místnosti pokračujte v cestě vlevo podél sálu s Medical botem k bezpečnostním paprskům. Vejděte do „Save Roomu" skrze dveře napravo a žebřík, uložte hru a vraťte se k sálu s Medical botem. Uvnitř vlezte do šachty vlevo u země a v místnosti, do které ústí, použijte počítač k otevření východu z objektu. Icepickem hackněte ovládací panel na protější zdi, vypněte kamery i paprsky a dveřmi poblíž panelu vyjděte na chodbu. Protějším vchodem se rozběhněte ke zpřístupněnému nádvoří, aniž byste na něj vstoupili. Opatrně, zpoza rohu zaměřte ovládací panel na opačné straně dvora, jeho hacknutím změňte AI kulometů a počkejte na zneškodnění hlídkujícího nepřátelského oddílu. Proběhněte pak nádvořím do chodby na opačné straně, kde zastřelte zbylé dva vojáky a na konci chodby vyřiďte třetího, stojícího v místnosti nalevo. Počítačem na stěně zpřístupněte další lokaci, opusťte místnost a pokračujte chodbou k bezpečnostním paprskům. Prolezte do šachty napravo a na jejím konci zastřelte u vstupu do místnosti hlídkující stráž. Použijte počítač na protější zdi, šachtou vpravo od něj prolezte do místnůstky s upgradem zdraví a bednou s Icepickem, načež vyjděte dveřmi na chodbu. Pár metrů vlevo podlezte první řadu paprsků, vyskočte na kovovou bednu, přeskočte druhou řadu paprsků, podlezte třetí a vstupte do centrály. Překonejte obdobně jako dříve sérii paprsků a chodbou napravo dojděte k dalším. Vylezte po bednách u zdi, shoďte nahoře ležící kovovou bednu a přeskočte lasery. Odstřelte kameru u blízkého průchodu a proběhněte koridorem rovně k další dvojici kamer. Po jejich odstřelení podlezte dále situovanou řadu paprsků, hackněte za ní ovládací panel a vypněte jím lasery. Rovněž přeprogramujte AI dvojice kulometů a obranného bota. Dveřmi poblíž vstupte do místnosti s počítačem a zadejte destrukční kód.

11. BREAKOUT

Opusťte místnost, likvidujíce skupinku útočníků. Vyběhněte vpravo na nádvoří s aktivovaným Reflex Boostem, vyřiďte zbytek nepřátelského oddílu, v místnosti pod schody doplňte zásoby a prostřílejte se do koridoru na opačné straně dvora. Vlezte do šachty před vámi a proplazte se do rozvodny, v níž zlikvidujte nalevo postávajícího vojáka. Vyběhněte na chodbu a prostřílejte se doprava ke křižovatce, na níž obdržíte další sekundární úkol. Rozběhněte se chodbou vlevo k prostranství, zneškodněte zdejší obránce a koridorem na protější straně nádvoří se prostřílejte ke dveřím, za nimiž se v chodbě nalevo nachází „Save Room". Probojujte se k ukládací místnosti, uložte hru a pokračujte dál až na konec chodby, kde v místnosti napravo zjistěte požadované informace. Poté se prostřílejte skrze základnu - vedeni radarem - k přistávací ploše vrtulníků, eliminujte zdejší nepřátelské jednotky, Kickerem odmrštěte bednu pod přistávací plochou tak, abyste deaktivovali bezpečnostní paprsky za ní a zpřístupněnou šachtou opusťte základnu.

12. RESCUE

Vyběhněte vzhůru na nádvoří, vypořádejte se s nepřátelským výsadkem za pomocí svých augmentací, případně i Spider botů a uličkou mezi domy doběhněte ke vchodu na sousední prostranství. Zneškodněte zdejší výsadek, proběhněte železnými vraty do uličky, v níž nalevo se nachází „Save Room" a uvnitř si uložte hru. Vyběhněte ven, cestou vlevo se probojujte až na další plácek a po likvidaci zde se vyskytujících oponentů se spolu s Pitneyem vydejte do podzemí k vysílačce. Počkejte, až Pitney zavolá transport, doplňte v přilehlém skladu zásoby, seberte novou zbraň „Flechette", uložte si pomocí „Save Pointu" na zdi hru a vyjděte z místnosti. Rozběhněte se vzhůru na venkovní prostranství, odolejte těžkému útoku

nepřátelských výsadkářů a po ubránění pozic nasedněte do vrtulníku.

13. DESCENT

V prostoru za vámi seberte ležící předměty a vydejte se stokou k nedalekým mřížím. Poté, co u nich spatříte maskovanou postavu, vylezte po žebříku napravo a přejděte do prostoru za mříží, kde na konci stoky naleznete kromě miny i Nano Boost. Blízkým otvorem vlezte do kanálu, proběhněte rovně do sousední oblasti a všimněte si maskovaného muže, jenž se mihne okolo. V jeho stopách se vydejte vzhůru po kovové lávce a projděte dvojicí dveří do oblasti, v níž se nalézá zdecimovaná jednotka Bravo. Přeběhněte ke dveřím nalevo, přičemž včas přeskočte úsek s propadající se konstrukcí. Uličkou za zmíněnými dveřmi doběhněte k žebříku, vylezte vzhůru a za východem vpravo u mříží shlédněte skon Lt. Stilwella. Seberte z něj vypadnuvší Nano Boost, vraťte se k jednotce Bravo a v přilehlém tunelu zlikvidujte dvojici útočníků (například použitím H.E.R.F. v kombinaci s EMP granátem). Pokud se rozhodnete vyprázdnit bedýnky po pravici, dejte si pozor na jednu výbušnou s chemikáliemi. Na konci tunelu vlezte vchodem napravo do objektu, vystoupejte po schodišti, likvidujíce augmentované hlídky a přitom se vyvarujte jejich EMP granátů. Po zdolání schodiště si v „Save Roomu" napravo uložte hru, protějším vchodem vstupte do oblasti s bezpečnostními paprsky a všimněte si na radaru viditelné, opodál hlídkující stráže. Přistupte k nejbližšímu pilíři a počkejte, až hlídka poodejde. Přeběhněte k bednám po vaši levici, seberte jejich obsah a za rohem odstřelte pistolí bezpečnostní kameru. Nevyplašte stráž a Icepickem vystřelte do ovládacího panelu za lasery. Deaktivujte zábranu, změňte AI botů a počkejte, až zlikvidují hlídku. Projděte zpřístupněnou chodbou k hromádce beden na jejím konci a východem nalevo vyjděte na venkovní železnou lávku, kde si všimněte vpravo ležící bedýnky. Chcete-li získat v ní ukrytý Nano Boost, musíte ji rozstřelit dříve, než k ní vyběhnete po bortící se konstrukci. Projděte poté dveřmi ke schodišti a likvidujíce na něm se nacházející nepřátele seběhněte ke vchodu, vedoucímu do paprsky střeženého koridoru. Postavte v blízkosti ležící dřevěnou bednu k první laserové zábraně a opatrně na ni položte menší kovovou. Vyskočte nahoru, přeskočte první sérii paprsků, podlezte druhou a vchodem nalevo vejděte k dalšímu schodišti. Vydejte se vzhůru ustupujíce před nepřátelskými EMP granáty, nahoře zlikvidujte skupinku útočníků a vstupte do opětovně paprsky střežené lokace. Dejte si pozor na poblíž se pohybujícího strážného bota, Kickerem shoďte jednu z beden nalevo a přeskočte do uličky, kde vyčkejte příchodu bota. Sejměte ho s H.E.R.F. a proběhněte chodbou k východu, za nímž se nachází „Save Room". Uložte hru, opusťte místnost a uchopte odstřelovačku. V zadní části stoky se objeví postupně několik nepřátel. Z bezpečné vzdálenosti je zastřelte a vchodem, kterým přišli, vstupte do přilehlého objektu. Maskováni přeběhněte k hlídce, zneškodněte ji a totéž proveďte kolegovi za rohem. S aktivovaným Cloakem vběhněte do sousední lokace, přeběhněte po železném ochozu likvidujíce místní stráže a na konci lávky projděte východem do uličky vedoucí na venkovní prostranství. Přeběhněte rychle - po zdolání žebříku - na opačnou stranu prostranství, vylezte po dalším žebříku ke schodům a odstřelte nic netušící hlídky u vzdáleného, výše položeného stanoviště kulometu a přesuňte se zde po lávce a žebříku. Vstupte do přilehlé řídící místnosti, počítačem na zdi otevřete exit, na blízkém okně seberte upgrade zdraví a s aktivovaným Reflex Boostem se prostřílejte k otevřeným dveřím. Za nimi zdolejte schodiště hlídané Spider booty (platí na ně EMP granáty) a uličkou doběhněte ke své jednotce.

14. VENGEANCE

Dojděte chodbou vlevo k prostranství, prostřílejte se k žebříku na opačné straně a vylezte do potrubí, na jehož konci seskočte do koridoru. Vlevo od vás se nachází bezpečnostní zábrana a za ní kulomet s obsluhou. Zastřelte sniperkou dvojici u kulometu, po žebříku vylezte na zděnou římsu a podél laserů projděte ke dveřím v zadní části koridoru. Otevřete je, skryti Cloakem rychle přeběhněte do zadní místnosti a zaklekněte za stolem uprostřed tak, abyste nebyli zpozorováni. Znovu aktivujte Cloak, seberte ze stolu „Rail Laser" a vraťte se do koridoru, kde vylezte po žebříku vzhůru do další chodby. Zastřelte hlídku, proběhněte na konec tunelu, zneškodněte kulometčíka s doprovodem a vejděte do dveří nalevo. Sniperkou odstřelte na konci chodby číhající skupinu, včetně kamery a ve skladu nalevo doplňte zásoby. Doběhněte ke vchodu u zničené kamery a v „Save Roomu" za ním uložte hru. Opusťte ukládací místnost, dveřmi napravo vstupte do místnosti s dvojčlennou hlídkou a po zneškodnění stráží a kamery vstupte dveřmi na opačné straně místnosti do řídícího střediska, kde eliminujte všechny objevivší se nepřátele. Opusťte centrálu východem na opačné straně, přeběhněte po římse a dveřmi napravo vstupte do chodbičky s ovládacím panelem. Změňte jím AI bota, projděte do následující oblasti a prostřílejte se k paprskům napravo. Hacknutým panelem mezi dvěma řadami laserů je vypněte, zastřelte kulometčíka a v místnosti napravo doplňte zásoby. V zadní části rozvodny na

„Save Pointu", uložte hru a seskočte do díry v podlaze. Nyní vás čeká boj s generálem Yan Loem. K jeho snadné likvidaci použijte Reflex Boost, H.E.R.F., Rail Laser a případně i raketomet. Po trojfázovém boji, kdy se objeví i Spider boti s obrannými mechy, získáte augmentaci „Electrical Storm".

15. ASSAULT

Proběhněte ulicí ke své jednotce a společně se probojujte ke vchodu do budovy. Vběhněte chodbou do týlu nepřátelského oddílu, zlikvidujte jej a společně se spřátelenými vojáky rozvážně zneškodněte útočící jednotky nepřítele. U zdi před vámi rozprašte výsadek doprovázený mechy a probijte se za zdí vpravo do haly s vrtulníky. Seberte odstřelovačku, mrkněte hledáčkem na pobliž stojící řídící věž a odpravte trojici stráží v jejím přízemí. Seskočte k žebříku, vedoucímu do věže, vyšplhejte vzhůru a uvnitř objektu zneškodněte menší střelecký oddíl. V zadní části místnosti zahněte do dveří napravo, vyběhněte po schodech a vejděte do řídícího střediska. Zneškodněte nepřátele, promluvte s Chungem a seběhněte schodištěm úplně dolů. Zde se nacházejícím východem vstupte do místnosti, na jejímž levé okraji naleznete „Save Room". Uložte hru, vyběhněte na prostranství a po odražení útoku zlikvidujte za zdí napravo ukrytý nepřátelský oddíl. Prostřílejte se k nedalekému náspu, přeběhněte tudy k protiletadlové věži a po zneškodnění hlídkujících vojáků uvnitř počítačem vypněte protiletadlovou obranu. Vyběhněte na vzduch, vraťte se k náspu a ulicí pod ním se směrem vpravo vydejte k jednotce Charlie, která očekává vaši pomoc. Seskočte mezi útočníky, zajistěte oblast a po zřícení blízkého náspu zlikvidujte přibíhnuvší vojáky. Vylezte po svahu vstříc nepřátelským střelcům, skrze živé i mechanoidní jednotky protivníka se prostřílejte uličkou vpřed a po videu za rohem vpravo odstřelte automatický kulomet. Vejděte do pobliž situované věže a počítačem odstavte druhý protiletadlový raketomet.

16. NIGHTFALL

Doběhněte uličkou k republikánské základně, za použití sekundární střelby H.E.R.F. (případně jinými zbraněmi) zlikvidujte ze dvou obranných postů střílející obránce a poté v doprovodu kolegů vběhněte do základny. Vyhledejte zaparkovanou „Hydru", postřílejte s ní nepřátelské vojáky i boty, načež vozidlo opusťte. Vlezte některým z žebříků v podlaze do podzemní chodby, kde počítačem odstavte Mortary a z cely osvoboďte vězněné spolubojovníky. Vraťte se k „Hydře" a vyražte do sousední haly, v níž se nachází první generátor. Zlikvidujte obránce, rozběhněte se po šikmině v popředí vzhůru a přeskočte na můstek, za nímž se nachází generátor. Odstřelte všechna čtyři trafa po stranách a po zničení generátoru vyběhněte blízkým schodištěm k „Save Roomu". Uložte hru, vraťte se k Hydře a projděte předešlou halou v patách své jednotky - k hangáru s druhou Hydrou a další skupinou obránců. Stejně jako prve vyčistěte prostor a blízkém „Save Roomu" uložte hru. S novou „Hydrou" se rozjeďte směrem vlevo k hale s druhým generátorem, také zde eliminujte obránce a poté zničte druhý generátor.

17. REVENGE

Projděte koridorem k laboratoři č. 23 a z prostoru za přístupovými dveřmi vytáhněte odstřelovačku. Zaměřte výše položený ochoz laborky a sejměte dva viditelné protivníky. Opatrně nakoukněte do sálu, zlikvidujte skupinku v přízemí a pak se zaměřte na zbylé stráže na ochozu. Jakmile padne poslední z nich, Frag granáty přivítejte oddíl, který přiběhne dosud zamčenými dveřmi. Poté jimi opusťte laboratoř. Proběhněte chodbičkou k dalším dveřím.
V chodbě za nimi zastřelte přibíhajícího ozbrojence a vejděte do přilehlého „Save Roomu". Uložte hru, vraťte se do chodby a projděte k blízké dvojici výklenků. Odolejte útoku objevivších se Spiderů, přejděte ke konci chodby a vyskočte do vpravo se nacházející šachty (je nutné se po výskoku přikrčit). Na konci šachty vpadněte do zad obsluze kulometu. Vlezte do další šachty na opačné straně uličky, prolezte k zamřížovanému ústí a počkejte, až v místnosti hlídkující voják odejde z dohledu. Seskočte do místnosti, zlikvidujte poblíž se vyskytující dvojici stráží a v rozvodně za rohem nalevo odstraňte třetího člena ochranky. Vyprázdněte nedalekou skříň, vyjděte z rozvodny a vchodem naproti vstupte do sálu s Medical botem. Projděte vchodem na opačné straně sálu do rozlehlé haly, zneškodněte objevivší se dvojici útočníků pár EMP granátů do výklenku nad žebříkem. Ty by měly odrovnat skupinku ukrytých Spider botů. Vylezte po žebříků vzhůru, na blízkém potrubí zničte další Spidery, vyskočte na trubky a v místnosti na jejich konci zneškodněte dva, za skleněnou výplní hlídkující Guardy. Blízkým žebříkem slezte ke generátoru, dříve prostřeleným oknem proskočte do sousední haly a projděte uličkou nalevo (kryti cloakem) do místnosti s počítačem. Odpravte stráž, použijte počítač k otevření dveří u generátoru a stejnou cestou, již jste přišli, se k nim přesuňte. Projděte na lávku a uličkou za ní doběhněte ke stanovišti mecha. Hackněte ho Icepickem, vyřiďte komando na další lávce a ve své kůži tudy přeběhněte k zavřeným dveřím. Za nimi zničte bota a vchodem na konci uličky vstupte do sousedního koridoru. Na první odbočce zahněte vlevo, zlikvidujte dvojici našlapaných guardů a u vchodu do testovací haly použijte EMP granáty na skupinu Spiderů, schovaných za rohem.
V hale přeběhněte na opačný konec k dalšímu hejnu Spiderů, po jejichž zneškodnění vstupte blízkým vchodem do přilehlé chodby vedoucí k dílně. Po likvidaci zde se nacházejících mechů projděte na betonovou lávku, za níž se vypořádejte se Spidery a chodbou pokračujte k laboratoři č. 26. Zneškodněte přiběhnuvší útočníky, v „Save Roomu" na konci koridoru uložte hru a poté, v zadní části laborky, počítačem odkryjte nabíjecí články zde se nacházejícího agregátu. Jejich rychlým odstřelením odstartujte řetězovou reakci.

18. ESCAPE

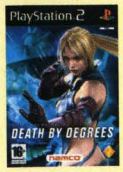
Závěrečná mise je o rychlosti a reflexech. Aktivujte naváděcí systém, uchopte některou z rychlopalných zbraní a rozběhněte se - vedeni radarem - z budovy, hrozící výbuchem. Cestou střílejte do pohozených beden a doplňujte zdraví z nich vypadnuvšími lékárničkami. Nebezpečnou se může stát pouze propadající se lávka, kterou je nutné přeskočit a potom také ohněm zachvácená místnost, v níž je třeba projít bezchybně mezi jednotlivými ohnisky požáru. V laborce č. 23 váš sprint končí a s ním i celá hra.

Julius Rácz

Death by Degrees

Blonďatá kočka z Tekkena má vlastní hru a vy máte před sebou kopec práce...

INFO



■ **VYDAVATEL:** Namco ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** SCEE ■ **RECENZE:** PLAY 7 - 81 %

Tak trochu bezduchá mlátička s prvky stealth akce, ale zabavit by vás měla na dost dlouho.

LOĎ

První souboj bude obyčejný tutoriál v plavkách, naučíte se, jak kopat a jak uskakovat (je to lehké ťuknutí, ne držení páčky). Po likvidaci týpků se Nina oblékne a bude čekat v pokoji, až vezmete svůj analog do ruky a začnete se s ní mazlit.

Vejděte do koupelny nalevo a vezměte si láhev s vodou. Vraťte se do pokoje, ze stolu seberte noviny, uložte si hru v rohu u postele a vylezte na balkon. Ozve se vám kolega z týmu, ale po chvíli bude rozhovor ukončen. Vylezte na bednu u zábradlí balkonu a po záchranných člunech doskákejte ke schodišti. Po něm se pak dostanete k bazénu.

Po rozhovoru s kolegou se vypořádejte s ochrankou a jděte se podívat k baru. Na něm je návod, jak obsluhovat zbraňové systémy. Za barem je bedna, co se dá rozbít, a nalevo od ní emblém, pod kterým se skrývá detektor otisků. Ty zatím nemáte, tak se vydejte do jihovýchodního cípu. Tady naleznete savepoint. Od něj utíkejte přímo k otevřeným dveřím na jihozápadě.

V hale na vás bude čekat malé uvítání (doporučujeme zkusit lámání vazu). Až vymlátíte ochranku, seberte na druhém konci haly ze stolu jídlo a nejbližšími dveřmi vyjděte na venkovní palubu. Utíkejte po ní, dokud vás hra nezastaví a neohlásí se Alan s voláním o pomoc. Přiběhne parta týpků, které rychle sejměte, a po schodišti vyběhněte nahoru. Oběhněte věž z druhé strany, RIPněte vojáka a po žebřících vylezte na věž, kde sejměte snipera.

Čeká vás první sniperská mise. Je to poměrně jednoduché, zaměřte nepřítele (pokud možno na hlavu) a pošlete mu včeličku. Sledujte ukazatel Danger a pokud bude hodně nahoře, schovejte se. Zároveň si tak nabíjejte zásobník. Až bude paluba čistá, budete znovu ovládat Ninu ve 3D.

Slezte po žebříku směřujícímu k přídi (ne po tom, co jste přišli) a seberte si kolo (Crank Handle). Pak znovu vylezte na věž a z ní slezte po žebříku v rohu. Na plošině, kde stojíte, je v zadní části ukrytý savepoint. Sejděte na spodní palubu, kde vás předtím kontaktoval Alan, a vedle schodiště bude žebřík vedoucí na střechu. Vylezte po něm a za pomoci kola z jeřábu otevřete poklop do lodi.

Slezte po žebříku do lodi a po dalším žebříku na spodní plošinu. Chytněte se trubky a ručkujte po ní až nakonec. Seskočte dolů a vezměte si zápisky ostrahy. Sejděte po schůdkách a přivlastněte si infračervené brýle ležící na zemi. Zároveň s nimi si Nina vezme i manuál a přečte si ho. Nalevo od žebříku bude čtvrtý savepoint. Slezte po žebříku na spodní palubu.

Po rozhovoru se vydejte do některé z bočních chodeb. Tady vás bude čekat logická hádanka, jak projít lasery. Až budou zkřížené, proběhněte první bránu a počkejte, než budou paprsky rozdělené. Pak přeběhněte k okraji balkonu a překonejte druhou bránu. Obdobným postupem projdete třetí sérii laserů a můžete si odfouknout. Seběhněte po schodech do 3F a vymlaťte vojáky. Pak skákněte do kavárny v severním křídle. Na baru v rohu bude láhev s vodou, u barmana shaker s otisky, ale ten zatím nepotřebujete a v koutku u pokladny je velká lékárna. Druhými dveřmi odejděte do kuchyně. Křupněte vazem vojákovi, seberte hlášení o krysách. V rohu je schovaná bedna, co se dá rozbít. Mixér svítí z toho důvodu, že jsou na něm otisky. Na dalším stole vezměte recept na baštu z krysy a odkryjte savepoint schovaný pod bednou v rohu. Vydejme se tedy pro snímače otisků.

Vraťte se do haly a po schodišti seběhněte do dalšího patra. Po levé straně narazíte na dveře nalevo, které povedou na schodiště. To vás zavede na venkovní palubu. Projděte jimi a vybijte hlídku na palubě. Utíkejte stále dál až do skladiště s bednami. Seskočte z rampy, seberte dokument a prohledejte roh u dveří na otisky. Až naleznete savepoint, odejděte druhými dveřmi do sousedního skladiště. Tady spusťte přepravní pás a dostanete se k vytouženému snímači otisků. Jděte zpět do předchozí lokace a nalezněte mrtvolu, kterou oberte o otisky. S nimi pak odemknete kontrolní místnost.

Nalevo od vás bude viset klíč od skladiště. Přivlastněte si ho a jděte si prohlédnout věci v notebooku. Aspoň se seznámíte s vašimi protivníky. V rohu stolu sejměte otisky z hrnku a nakonec aktivujte nákladní výtah (sice s ním neodjedeme, ale to máte fuk). Takže teď jděte do vedlejšího skladiště a odemkněte si zamčenou část. Seberte pás pro rozšíření počtu chladné ocele a po bedně u stěny se vysoukejte do ventilace. Prolezte jí a po krátké sekvenci seberte zbraně z přepravního pásu. Nákladním výtahem vyjeďte do kuchyně a sejměte otisky z mixeru a shakeru v baru. Uložte si hru a pak odjeďte do místnosti s krvavým flekem. Doplňte si energii a projděte zamčenými dveřmi. Bude vás čekat setkání s prvním bossem.

Boss - Bryce

Rychle se schovejte za maso, aby vás Bryce nezastřelil, a počkejte, až půjde k vám. Pak ho zmlaťte a zase se schovejte. Chápete? Ne? Tak polopatě. Bryce útočí dvěma způsoby. Buď přeběhne na konci místnosti zleva doprava (nebo zprava doleva) a střílí. Pokud jste schovaní za masem a nehýbete se, jste v bezpečí. Další útok je, že jde z konce mrazáku směrem k vám a střílí. Tak, aby vás neviděl, se přesuňte za maso v řadě, která je k němu nejblíže, a až bude blízko, zkopejte ho. Takhle mu uberete tři čtvrtě energie a on zdrhne. Než odsud vypadnete, sejměte 2x otisky z mrtvoly.

Vydejte se na cestu do kavárny a znovu narazíte na Bryce. Sledujte ho po schodech nahoru, deaktivujte lasery a utíkejte za ním do výtahu. Sjedete do haly u bazénu plné vojáků. Až je vykosíte, přemístěte se k bazénu. Pamatujete si na spínač za barem? Teď si tam můžete nahrabat zbraně. Použijte otisky k otočení regálu a až se objeví puzzle, prohoďte čísla v druhém řádku a potom pravý sloupec. Složí se obrázek podle nákresu v deskách, které jste tu předtím sebrali, a máte zbrojnici otevřenou. Doporučuji vzít pistole a tomfy, jsou asi nejlepší a nejlépe využitelné zbraně v nadcházejícím boji. Skočte si uložit hru a doběhněte si doprostřed bazénu pro GPS.

Boss - Bryce (repete)

Přiznám se, že než jsem přišel na tu opravdu „nej" strategii, zařval jsem aspoň padesátkrát, ale s dostatečným množstvím lékáren a nervů se to udělat dá. Okamžitě zapomeňte na držení L1, to je vaše okamžitá smrt. Pokud ještě neumíte uskakovat do boku, je čas se to naučit, protože jinak jste tu skončili a Bryce vás rozstřílí na hadry. Když začne pálit, začněte uskakovat do stran, v žádném případě ne k němu nebo od něj. Maximálně můžete skákat diagonálně k němu a až zahodí bouchačky, popadněte tonfy a snažte se ho narazit na vyčnívající bodáky. Občas se kameře podaří zůstat natočená tak, že budete skákat naslepo, ale časem si zvyknete. Když bude Bryce stát přímo před bodáky, tak se vykašlete na nějaké mlácení, ale napalte to do něj bouchačkama. Při troše štěstí se napíchne a odrazí tak, že ho budete moci rovnou kopnout nazpátek. Nikdo neříká, že to musíte udělat napoprvé, ale určitě se vám to po čase povede.

Pokud jste si vyplýtvali arzenál, jděte si pro další výbavu do baru, vzhledem k větší obtížnosti to beze zbraní půjde velmi těžko. Tak až si nasbíráte vercajk, vydejte se zpět do haly s kavárnou a seběhněte úplně dolů do sálu s pianem. Na barovém pultu si vezměte katanu a pak vyběhněte po severním schodišti a projděte dveřmi vedoucími na další schodiště. Doběhnete do zamčené šatny, kde bude naproti umyvadlu ukrytý savepoint. Prohlédněte si skříňky - půjdou otevřít jen ty, od kterých máte otisky, a pak se znovu vraťte do haly s pianem. Odjeďte výtahem do B1F.

Po skončení animace vylezte do ventilace. V ní se na rozcestí vydejte vlevo pro zlatou minci a pak druhou cestou ven ze šachty. Ve výklenku napravo si aktivujte savepoint a z bedny naproti vytáhněte druhý pás na zvýšení kapacity nestřelných zbraní. Kód je jednoduchý, nejdřív posuňte levou dolní šipkou čísla 2 a 3 a pak pravou šipkou nahoře čísla 4, 6 a 2. Jděte k druhému východu, kde se aktivuje animace. Tak to je ten Alan. Bouchat umí dobře, to jo, ale stejně většina práce zůstane na vás a dokud všechny vojáky nezabijete, nehnete se dál. Po dalším rozhovoru utíkejte k vrtulníku a oběhněte stožár. Za ním bude další bedna s puzzle. Tentokrát to bylo trošičku těžší. První posuňte řadu s čísly 6, 1 a 4, po ní řadu 3, 7, 6 a jako poslední vodorovnou řadu s čísly 4, 5 a 6. Vraťte se k Alanovi. Dejte mu sbohem a po žebříku vylezte nahoru.

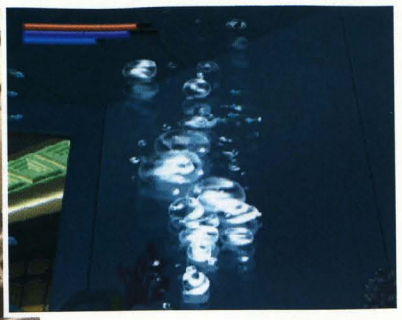
Dveře jsou zavřené, takže dovnitř musíme složitější cestou. Utíkejte na druhý konec balkonu, kde vás už budou čekat Pat a Mat. Zbouchejte je, po žebříku vylezte na nádrž s pitnou vodou a skočte do ní. Otvoru na vzduch si zatím nevšímejte, plavte na druhý konec akvária pro minci a teprve pak vylezte ven z vody. Z kufříku vyndejte defibrilátor a stisknutím páky si spusťte schody.

V místnosti s barem si oskenujte skleničku se šampáněm, zvedněte schody nahoru a přejděte do sousední místnosti. Tady si prohlédněte model lodi a seberte ze stolu zprávu o Metan hydrátu (vůbec netuším, co to je, ale asi to bouchá) - hned pod ním je fotka vědce s dalšími otisky. Odejděte nezamčenými dveřmi. Na stolku s kytkou leží kufřík s katanou a na konferenčním dopis pro slečnu Lei zmiňující se o změněném hesle. Teď tu máte dvoje dveře, zamčené a odemčené. Když projdete odemče-

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog** » Ovládání postavy
- **Pravý analog** » Útok (ve 360°)
- **Křížek** » Akce
- **Kolečko** » Běh
- **Čtvereček** » Mapa
- **L1** » Bojový režim
- **R1** » Chycení soupeře
- **L2** » Režim Critical
- **R2** » Pohled z vlastních očí
- **Šipky** » Rychlý výběr věcí v inventáři
- **Select** » Pauza
- **Start** » Menu



nými, dostanete se do koupelny, kde si můžete sebrat vodu a ve sprchovém koutě uložit hru. Těmi zamčenými pochopitelně neprojdete, protože nemáte kód, ale stačí jen vyskočit na poličku, odmontovat ventilační mřížku a poslat malý vrtulník, aby kód zjistil. Hledejte malou lampičku, která bude označena jako důležitý předmět. Stačí do ní narazit a máte kód 0523, který vás pustí do pokoje Lany. Moc toho tu nenajdete, takže si odskočte do šatny s velkým zrcadlem a sejměte otisky z náramku na polici. Jedny budou neznámé a druhé budou mít oprávnění třetího stupně. Při odchodu se Nina oblékne do sexy latexového oblečku. Až se budete prohlížet v zrcadle, všimněte si kufříku obsahující pouzdro (budete moci nosit vícero zbraní). Před pokojem už bude čekat menší delegace s expozicí mečů. Skočte si uložit hru a pak jděte do místnosti s dveřmi na otisky prstů.

Pokud byste rovnou utekli do další místnosti, tak byste nejen prošvihli zlatou minci schovanou pod vázou, ale navíc by maníci přišli za vámi a museli byste bojovat proti pěti útočníkům najednou. A to opravdu nechtějte. Takže hezky bandu zmlaťte, vezměte si minci a jděte do další místnosti, kde budou jen dva kolohnáti. Oskanujte medailon na stole, seběhněte schody a najděte bouchačku pod nimi a nakonec vlezte do další místnosti. Té velké červené věci se nebojte, nic vám neudělá, ale nepřátelé by mohli zlobit. Vyběhněte po jednom ze schodišť na balkon a najděte vypitou limonádu. Z ní můžete sejmout dvoje otisky. Pak po rohovém schodišti vyběhněte na horní balkon a z něj dveřmi odejděte do sálu s pianem.

Skočte si do šatny uložit hru a vysbírat si nové věci. Doběhněte po schodech do patra s kavárnou a otevřete bezpečnostní dveře na schodišti.

Takže znovu vás bude čekat probíhání laseru. Tentokrát vám už radit nebudu, stejně je to lehké jak facka. Na druhém konci chodby lasery vypněte a vlezte do velké místnosti. Vysvětlete ochrance, co je to emancipace, a zpoza pultu seberte meč z kufru a otisky z propisky. Potom vyběhněte po nedalekých schodech na balkon. Na čajovém servisu budou dvoje otisky k naskenování. Pokud chcete, můžete odemknout dveře na palubu. Ze sálu odejděte druhými dveřmi v přízemí. Utíkejte až na konec chodby a vstupte na toalety. Vedle mísy bude savepoint. Vyskočte na dřevěnou bedýnku a otvorem ve zdi pošlete robota na výzvědy.

Leťte k místu, kde se šachta bude dělit, a následujte ji dolů. Po chvíli narazíte na otvor vedoucí do archívu. Tady vás bude čekat prolétávání mezi regály, trochu připomínající Frogera. Na druhém konci místnosti vylétněte nahoru vedle žebříku a zamiřte k poloprůhlednému zrcadlu. Po rozhovoru se spustí požární alarm. Opět si uložte hru a vyběhněte na chodbu. Pár prudičů tu bude dělat problémy, ale pár dobře mířených kopů je zklidní. Oberte dvojici mrtvolek o otisky a vydejte se do skladiště, kde jste poprvé použili snímač otisků. Cesta bude asi krapet krušná, ale nyní byste už měli být ostřílení bojovníci a nakopat někomu zadek pro vás bude legrace. Jděte do kontrolní místnosti a z notebooku pošlete fotky CIA. Pak uvolněte záchranné čluny. Nakonec uložte hru a vydejte se na palubu, kde bude na jeřábu zavěšený člun. Vlezte na něj a klikou ho spouštějte na vodu.

Boss - Lana Lei

Naštěstí tenhle souboj nebude až tak drsný jako ten druhý s Brycem, ale sranda to taky nebude. Vaším prioritním úkolem je chránit malou Ninu před zombíky a zároveň rasit Lanu. Jde to snadno, pokud víte jak na to. Nejdřív vymlaťte všechno kolem holčičky a pak se vrhněte na Lanu. Ta se občas přemístí někam jinam a pokud jí dáte prostor, hodí na vás vějíř. Buď hodí jeden, ten za vámi chvíli letí jako ocásek, než zmizí, nebo hodí tři naráz a ty letí jen tak zbůhdarma. Na Lanu nepůsobí střelné zbraně, takže si musíte vystačit jen s chladnou ocelí a vlastním tělem.

VĚZENÍ

Bachaři se na vás vyřádili, takže vám nezbylo vůbec nic. Lékárny se vám při troše štěstí podaří dostat z první várky útočníků. Vyběhněte z cely a utíkejte doprava na konec balkonu. Rozkopejte dřevěné bedny a nalezněte savepoint schovaný za nimi. Pak seběhněte po schodech do přízemí. Tady taky rozkopejte bedny, můžete v nich něco najít. V jedné z cel naleznete deník vězně a v další vaší výbavu. Vraťte se do bloku, kde byla vaše cela, a sejměte otisky mrtvému vojákovi. Znovu se vydejte do přízemí a po druhém schodišti vyběhněte do patra. Napravo bude v poslední cele meč a nalevo hlídač a u něj další deník. Vyběhněte po spadlém stropě nahoru do třetího patra, z bedny vyskočte na tyč a přeručkujte na zbývající kus podlahy. V otevřené cele si vezměte pásek na zvýšení kapacity chladných zbraní. Nakonec slezte dolů a jděte ke dveřím zamčeným na snímač otisků.

Seběhněte schody a zamiřte do dveří naproti schodišti. Rozbijte bednu a z ní si vezměte baštu. Na záchodě bude vojáček, tak ho sejměte a oberte o klíč. Vraťte se do prvního patra a jděte k zamčeným dveřím. Na scéně se objeví nové posily Tekken Forces. Jejich zabití bude možná trochu problematické, pokud se spoléháte na střelné zbraně. Až je zabijete, uložte si hru, odemkněte dveře v rohu a odejděte z vězení.

Utíkejte po schodech dolů až ke dveřím na konci. Za nimi najdete mučírnu s několika vojáky. Ty umučte kopanci, seberte uvázanému nebožákovi otisky a přečtěte si hlášení položené na skřipci. Pod jedním z věder bude ležet mince. Jděte do

přilehlé části s celami a najděte vědce Lucase. Po konverzaci s ním zaběhněte do cely napravo na konci chodby. Seberte manuál na odemykání truhel z postele a odemkněte truhlu. Nejdřív je na řadě dvojice 2 a 6, potom série 5, 7, 10, 2 a nakonec 4, 5, 3. V cele naproti je pomalovaná zeď, která půjde probořit a dovede vás až do spleti ventilačních šachet. Než se tam vydáte, skočte si raději vedle do cely uložit hru. Ve ventilaci jsem našel dvě mince, jestli se vám chce je hledat, tak prosím, ale já to vezmu expres. Na prvním rozcestí se dejte doprava a lezte pořád dál až na další rozcestí. Na něm se vydejte doleva a po svahu dolů slezte až nakonec, kde se znovu vydejte vpravo. Na další odbočce znovu doprava a po chvilce dorazíte na křižovatku, kde bude na zemi kanál. Neodbočujte a pokračujte stále rovně až k výlezu.

V kanále se na rozcestí vydejte nejdřív doleva pro poloautomat a pak pokračujte do protější chodby. Do vody za vámi naskáčou další Tekken Forces a je na nich znát, že už jsou o dost drsnější než ochranka na lodi. V rohu naproti žebříku seberte zlatou minci a po žebříku vylezte na břeh. Utíkejte nakonec k bednám a vezměte si druhý defibrilátor. Potom projděte do druhé části kanalizace, kde už budou čekat TF. Poloautomat, který jsem předtím sebral, mi docela bodnul, protože na osamocené jedince je ho škoda a tady jsem měl hlouček pěkně pohromadě bez možnosti úniku. Doběhněte k mrtvole s papírem (té už otisky nesejmete, hehehe) a odskočte si k bednám napravo pro wasrovku schovanou v bedně. Pak už jen doběhněte k ventilaci. Tentokrát to nebude tak těžké, na druhém rozcestí se jukněte napravo, bude tam mince, a potom už podle mapy cestu najdete sami.

V další kanalizaci bude voda na potápění, tak nezapomeňte sebrat minci, než vylezete z vody. Utíkejte do zatopené nádrže a pod vodou nalezněte ventilační šachtu. Proplavte jí a na dně jámy seberte minci. Pak se vraťte na břeh, doběhněte k ovládání stavidla a vypusťte vodu (0ft). Zase vás začne otravovat banda zakuklenců. Vlezte do vypuštěné nádrže a v ní seberte minci schovanou v bedně. Pak zvedněte hladinu na 30 stop a doplavte ke druhým dveřím. Vyběhněte schodiště a rozkopejte bednu napravo od dveří, odkryje se savepoint.

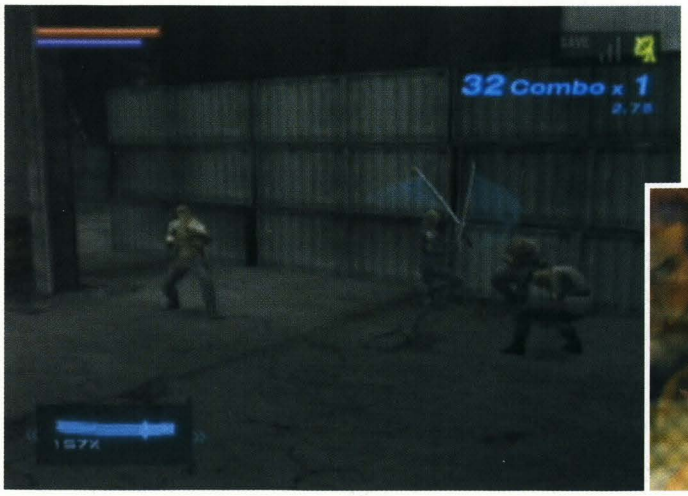
Za dveřmi vás bude čekat malá časovka. Máte dvě minuty na to, abyste se dostali ke dveřím ukázaným v sekvenci. Využijte kabelů k ručkování a dejte si pozor na kabely s jiskrami. Jo, abych nezapomněl, při ručkování držte ◎, jinak nestihnete přeručkovat do bezpečné vzdálenosti a elektřina by vám ublížila.

Vedle dveří v pletivovém plotě je schovaný savepoint (kolikátý už?), takže zkopejte všechny hlídače, co tu najdete, proběhněte zničeným plotem a už potřetí si zatancujte mezi lasery. Za nimi seberte bouchačku. Jestli si chcete raději hru uložit, tak si odemkněte dveře a uložte si ji. V podloubí si z kufříku na bednách vezměte olejíček a vlezte do budovy.

Zase tu máte co kopat, tak to vemte pěkně od podlahy a vytřískejte z vojáků lékárny do zásoby. Pak se vydejte na konec chodby do jídelny. Připravte si nějakou zbraň a vlezte do místnosti na severu. Vykostěte Tekken Force a z panelu seberte manuál pro stráže. Otevřete brány B, D, E a vyjděte z místnosti ven. Odskočte si do návštěvní místnosti na konci chodby. Zde si seberte z kufříku na prvním okýnku pouzdro a ze stolu lékárničku. Pak se vraťte k výtahu a proběhněte otevřenými vraty. Utíkejte pořád rovně, až doběhnete ke dveřím po vaší levé ruce. Dostanete se jen do místnosti, ve které je savepoint a puzzle box. Kombinace je 1, 5 a 6, potom 3, 6 a 14, dále 14, 1, 4, 8 a poslední je 12, 14 a 9. Vyjděte ven a přeběhněte k další místnosti. Ze skříňky si vezměte brokárnu a z beden v rohu velkou lékárnu. Pak seberte report ležící na stole. A máme tu další bednu s puzzle. Nejdřív šoupněte druhý řádek odspodu a pak diagonálu s čísly 8, 11 a 5. Nakonec se vraťte do kontrolní místnosti a otevřete brány C, D, E.

Utíkejte do chráněné zóny a odložte si věci do bezpečnostní

schránky. Běžte dál a odstavte hlídku. Vejděte do sprch a připravte se na čurbes. Beze zbraní porazit TF je extrémně těžké a musíte si pořád krýt záda. Nejvíc mi pomohl speciální úder L1 + FCB + pravý analog 2x (držíte L1, opíšete na levém analogu 360° oblouk a zakončíte pravým analogem ve směru, kam chcete bouchnout, a pak ještě jednou pro dodělání). Až se odsud vysekáte, vylezte po žebříku a vyběhněte ven, kde budou další Tekken Forces. Sejměte je, jinak vás budou pronásledovat. Aktivujte výtah panelem na stěně a sjeďte na nádvoří. Pro jistotu si uložte hru a známou cestou se vraťte zpět do místnosti s vaším vybavením. Tady bude další várka Mishimových jednotek, ale na ty vám bude stačit critical a pár komb. Až si vrátíte věci, zaběhněte do kontrolní místnosti a aktivujte brány A, B, C. Pak se vydejte ven na dvorek. Zlikvidujte chlápka stojícího před branou a vypadne z něj doložka s jeho otisky (je jedno, jak ho sejmete). Výtahem vyjeďte do sprch, kde bude párek vojáků a řetízek s dalšími otisky. Vylezte ze sprchy a dejte se doprava. Nad schody bude místnost, kam se můžete dostat, a v ní bude klíček od detektoru kovů a na střihačce filmů otisky. V rohu vedle



promítačky bude ukrytý savepoint. Uložit hru, vyléčit se a vylézt ven.

Boss - Enrique

Základ je umět uskakovat. Hned na úvod mu dejte critical a pak už jen uskakujte a kopejte do zad. Zbraně si neberte, meče jsou pomalé a po druhém úderu se boss začne krýt a střelné zbraně mu neubírají skoro vůbec. Takže počkejte, až udělá výpad, a překulte se mu za záda. Pak mu dejte klasické trojkombo, které ho sice hodí na zem, ale máte dost času mu tam procpat další, dokud vstává, a pak utéct. Pokud půjdete moc daleko od něj, začne po vás střílet, ale naštěstí moc mířit neumí.

Po souboji si oskenujte zlomený meč a jeho pochvu odhozenou u panelu nahoře. Pak vyjděte ven na chodbu. Rozkopněte koš a vezměte si lékárnu. Taky nezapomeňte zmlátit pár pajďuláků. Vraťte se do promítárny a odejděte druhými dveřmi. Tady bude trojice vojáků a jeden pustí emblém s otisky. Hlavně si je nezkopněte z balkonu, to by byl průšvih. Pak si z kufříku seberte meč. Teď utíkejte k bráně na kovy a klíčkem s bílým štítkem deaktivujte senzory. Všechny brány jsou nyní otevřené, tak jestli si chcete vybrat věci ze zamčených skřínek, máte možnost. Nakonec se vydejte chodbou pokračující za návštěvní místností se savepointem. Tady narazíte na vojáky a jednomu upadne cosi s otiskami. Pak vyběhněte schodiště na dvůr.

Dejte si pozor na TF a vojáky. Probojujte se až k podzemní chodbě a doběhněte do mučírny. Osvoboďte profesora a zlikvidujte Tekken Forces, co přiběhnou. Pak z cely vezměte lékárnu a pokuste se odejít dveřmi z mučírny. Hra vás ven nepustí, takže si promluvte s profesorem, uložte hru a vydejte se do ventilace za probořenou zdí.

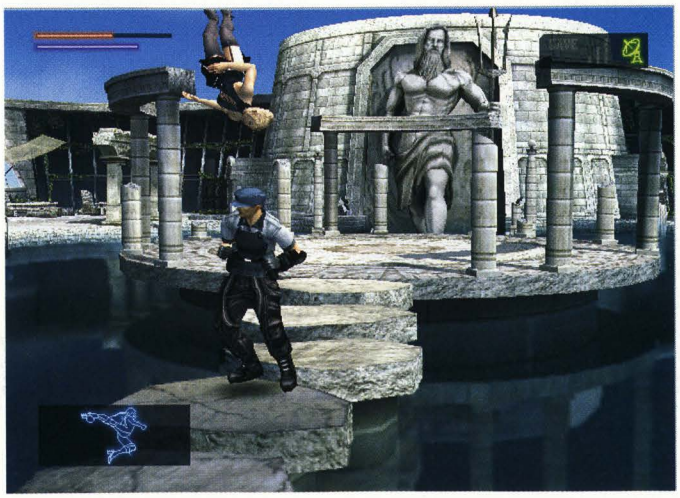
Ventilaci proběhnete snadno, tu už znáte. Změna bude v tom, že skočíte do vody, která úplně zatopila podzemí. Takže plavte rovně a ve stropě uvidíte otvor. Zneužijte ho k nadechnutí a potopte se pro minci, od které pokračujte do nedaleké ventilační šachty. Na prvním rozcestí odbočte doleva a plavte za světlem. Až vplavete do tunelu, nadechněte se a ponořte se zase pod vodu. Plavte do chodby s mincí a na rozcestí se vydejte vpravo. Dírou ve zdi byste vyplavali do zatopené věže, ale zatím díru miňte a plavte o kousek dál. V chodbě napravo bude další mince. Pak se otočte a zamiřte do zatopené věže. Tady už jen plavte pro vzduch. Až se nadechnete, doplavte si na dno pro minci. Vylezte z vody po žebříku a vydejte se na střechu. Dorazíte na malou stříšku se třemi vojáky, kterých se zbavte a vylezte po žebříku k vrtulníku.

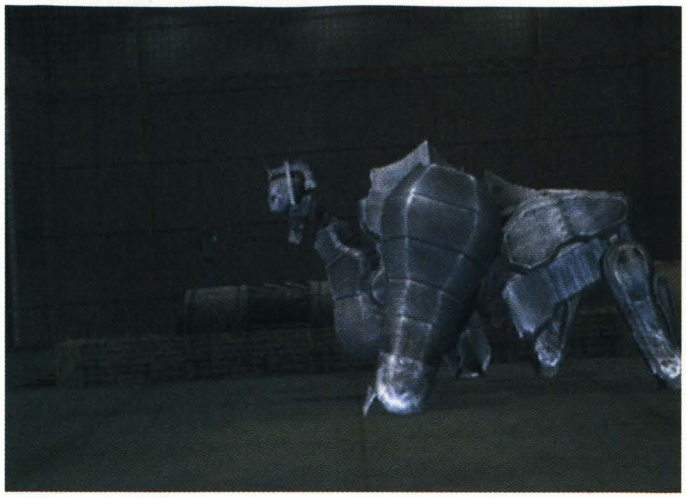
Zlikvidujte vojáky a z krabice s nářadím si sejměte otisky. Pak si odskočte do domu vedle žebříku, kudy jste přilezli k helipadu. Uprostřed místnosti bude savepoint. Z bedny v rohu vytřískejte vodu. Na stole bude hlášení o ztracených předmětech a v regále signalizační tyč, ze které si okopírujte otisk. Druhé dveře jsou zatím zamčené, ale pak je odemkneme. Vyjděte ven z budovy a jděte doleva podél stěny. Schodiště si zatím nevšímejte, tam je jen výtah s emblémem na odběr otisků a pár TF. Vylezte na bednu a šikovně, aby vás světla neviděla, přeručkujte na druhou stranu. Vlezte do dveří Data Control Room. Rozkopněte papírové krabice před zástěnou a seberte si baštu. Pak oběhněte provizorní stěnu a po likvidaci vojáka si pohrajte s terminálem. Potom vyjděte před dům a pobijte hrstku vojáků - Tekken Forces nepočítám. Utíkejte po balkoně ke sniperské věži a než se na ní začnete drápat, seberte na konci cesty minci. Pak vylezte na věž, sejměte snipera a automaticky se spustí sniperská minihra.

Musíte vyčistit dohromady čtyři věže. Nejdřív rozstřílejte světla, která by vám překážela v zaměřování, a pak začněte čistku. U poslední věže to budete mít trochu ztížené tím, že na vás bude střílet chlápek z raketometu. Ale nebojte se, pokud vás sejme, dáte continue a jste tam, kde jste umřeli a s plnou energií. Až vystřílíte všechny vojáky, slezte velký žebřík a vyskočte z krabice na elektrický kabel. Po něm přeručkujte na věž, nahoďte vypínač a sjeďte výtahem dolů (jen opravdový idiot by lezl na drát pod napětím :-). Zlikvidujte vojáky a uložte si hru.

Jděte k hlavnímu výtahu, který je u jídelny, a společně s Lucasem ho aktivujte. Vyjeďte do prvního patra a utíkejte společně ven na dvůr. Lucase najdete u zavřené brány. Takže teď si budete muset obstarat klíč od ještěrky a ten je na hlídkové věži na konci mola. Tu hlídá jen jeden voják. Na samém konci mola je za hromadou beden jedna malá s mincí uvnitř. Až budete mít klíč, spusťte náklad na ještěrce dolů a vylezte na bednu.

Prolétněte ventilací do výtahové šachty a slétněte dolů. Stiskněte vypínač od výtahu a rychle uleťte, jinak vám helikoptérku rozstřílí hlídač. Vylétněte výtahovou šachtou úplně nahoru a pokuste se proletět





hlídačům za zády. Jestli vás zmerčí, tak hračku rozbijí a budete muset letět nanovo. Pokud se vám podaří stisknout vypínač v rohu, máte vyhráno. Až budete zase ovládat Ninu, jděte vymlátit hlídače a výtahem se vydejte do podzemí. Tady bude jen slabá ostraha, tak se nemusíte znepokojovat. Na stole bude hambatý časopis s otisky a v rohu u hromady beden savepoint.

Přeběhněte po mostě do velké jeskyně s plotem pod napětím. U schodiště skolte vojáka, kterému upadne výložka s otiskem, a po schodech doběhněte až k obytné buňce. Tady najdete na stole hlášení horníků. Vypněte elektřinu v plotu a seběhněte si pod barák pro pouzdro. Dejte pozor na TF, kteří se objeví na scéně, mohli by zabít Lucase. Nakonec vyběhněte k bráně u vchodu do jeskyně, kde bude nově vytvořený savepoint.

Boss - Anna

Tak jsme se dočkali sestrovražedného souboje. Jsou dvě možnosti, jak se Anny zbavit, buď ji shodit z mostu, což se podaří málokdy, nebo ji jednoduše ukopat. Anna ráda využívá reversalů a podle toho, co jsem zjistil, je to taky jediná funkční metoda jak na ni. Takže neuskakujte, ale stůjte pořád čelem k ní a až udělá výpad, vyblokujte ho a pořádně jí to oplaťte.

Po boji se vraťte zpět do části za plotem a odrazte útok Tekken Force. Doběhněte do baráčku s monitory, odkud budete Lucase navádět. Možná se v systému ze začátku ztratíte, ale uvidíte, že po chvíli ho pochopíte. Bohužel je začátek pokaždé jiný a bude vám chvilku trvat, než se zorientujete. Nejdříve musíte Lucase navést do bodu L, kde sebere páčidlo a pak ho vyvést z bludiště. Až se zase uvidíte s Lucasem, seberte jeho páčidlo a po schodech vyběhněte na horní cestu. Zde je bezpečnostní poklop, který páčidlem otevřete.

V laguně nejdřív zlikvidujte Mishimovy jednotky a pak skočte do jezírka. Pod vodou naleznete v první části dvě mince a v druhé jednu. NEVYNOŘUJTE SE v malém jezírku, je tam plyn a umřeli byste. Až sesbíráte mince vylezte z vody a doběhněte k zavřeným dveřím, vylezte po žebříku a skočte do nádrže. Proplavte potrubím do obřího akvária a u ústí seberte minci. Vylezte ven a skočte Lucasovi otevřít dveře. Vezměte mrtvému vědci otisky, budou se hodit. Seběhněte schody a u modelů lodí ležících vedle akvária vykouzlete savepoint. Pak vyběhněte schůdky a koukněte se na FMVčko, které vám objasní většinu věcí. Po něm na vás vybafnou TF, tak nezapomeňte krýt Lucase. Oblečte si potápěčský oblek a ze země u konzole seberte blok.

Vezmeme to zkráceně. Pamatujete si na průplav zamořený plynem? Tak tam plavte a vylezte ven z vody, nebojte se, se skafandrem vám nic nehrozí. Na sbírání otisků se zatím vykašlete, nejdřív neutralizujeme plyn. Vejděte do budovy a vydejte se chodbou rovnou za nosem. Proscanujte mrtvolku a pokračujte dál. U zavřených železných dveří najdete čistidlo. Utíkejte zpět ke dveřím, kterými jste přišli, a vejděte do skladiště zbraní. To proběhněte až na konec a ze země seberte hydroxin. Nakonec vyjděte ven před barák, vylezte po žebříku na nádrž a obě složky do ní nalijte. Sem už se nebudete vracet, takže si vezměte otisky z klíče ležícího na nádrži a z mrtvolky pod ní. Vraťte se do Weapon Storage. Na vozíku pro přepravu bomb bude rukavice s otisky a v regálech za požárním hlásičem dokument o složení protilátky a defibrilátor. Nakonec spusťte požární hlásič.

Na skříň se zbraněmi jsem nezapomněl, tady je kombinace. Nejdřív je diagonála 5, 13, 6, po ní 14, 4, 5, 10, pak levý sloupec 2, 4, 8, 11, 1 a jako poslední druhý řádek odspodu. Vydejte se pro Lucase. Vyběhněte po schodech a projděte dveřmi. Uvidíte Lucase, jak vstupuje do laboratoře, tak se vydejte za ním. Lucase už tu nenajdete, ale víte, kdo tu byl operovaný? Vzpomeňte si na konečné filmečky z Tekkena 4... Seberte deník na stole a mapku u prosklených dveří. Vyjděte z laboratoře a vydejte se na most. Pokud budete šikovní, povede se vám zlomit vaz nepozorovaně všem třem vojákům. Vydejte se vlevo a na konci mostu si seberte pás. V tunelu vezměte otisky vědcovi a projděte velkou bránou. Za ní bude bedna na šoupací puzzle, hodně jednoduchá. Přesuňte řadu s 7 a 9 a pak 13, 1, 4, 7, 10. Vraťte se na most a přeběhněte na jeho druhou stranu. V chodbě se zmasakrovanými Tekken Force nasbíráte spoustu otisků.

Napravo od výtahu najdete savepoint a po uložení hry klidně sjeďte do spodního patra.

Boss - Type J

Tohle je snad nejjednodušší boss za celou hru, pominu-li první souboj s šíleným střelcem. Kopejte robůtkovi do zadečku a až vystřelí malé vrtulníky začněte pobíhat. Tím se vyhnete zasažení vrtulníčky. Až na vás udělají tři nálety, zaměří laser a udělají ze sebe sebevražedné bomby. Toho se dá využít ke krátkému omračení robota. Typ J je schopen lézt po stěně, takže si dejte pozor, ať vám nehupsne do úsměvu jako Anně. Až se přikrčí a začnou mu ze zadku lítat jiskry, je nejvyšší čas zdrhnout do strany, aby vás nepřeválcoval. Velmi zřídka používá i plamenomet, pokud u něj stojíte moc blízko. V polovině boje se tu objeví Alan a teď už jen bude stačit nalákat bosse před obří dělo a nějakým způsobem ho znehybnit.

Výtahem sjeďte s Alanem dolů a hned vás bude čekat další boss.

Boss - Enrique a Type J

V tomto souboji půjde hlavně o rychlost, stejně jako předtím. Enri-

que trochu změnil bojový arsenál a bude útočit se dvěma dýkami. Stejně jako v předchozím souboji je důležité dostat se mu za záda a pořádně mu je promasírovat. Jediná velká změna oproti dřívějšku bude opruzující robot. Když se vám povede Enriqua šikovně skopnout pod typ J, dostane pěknou ťafku. Stejně dobře se dá využít k dočasnému omráčení i kritický zásah.

Až sejmete Enriqa, zaběhněte do prosklené místnosti a seberte Lucasův deník. Potom odejděte dveřmi pryč. Seběhněte schody, seberte otisky mrtvé doktorce a z kufříku vezměte automat. V rohu naproti výtahu bude savepoint. Vylezte po žebříku do laboratoře. Z lahvičky sejměte otisky a otevřete truhlu. I teď to bylo snadné. První sloupec je kombinace 5, 8, 9, 11, 3. Druhá řada je 7, 8, 2 a poslední 4, 6, 2. Vraťte se po žebříku dolů a výtahem odjeďte z patra.

V mučírně už bude čekat Alan s Lucasem. Teď už Lucas nebude nic namítat proti sejmutí otisků, takže se chopte skeneru a poslužte si. Na meči budou otisky Johnova vraha, ty už byste měly mít. Odejděte do chodby, kde bude zabitý voják, vezměte mu otisky a vyjděte na schodiště a do věznice.

Na dvorku bude nová mrtvolka na sebrání otisků do sbírky. Dveřmi u velké mozaiky se vydejte do spodního patra. V tuto chvíli by vám měly scházet jen jedny otisky. Ty má voják u hlídkové věže.

Tuhle část budete finišovat, takže jestli si chcete vybrat vercajk ze skříněk, udělejte to teď, pak k tomu už nebude příležitost. Pokud jste rozhodnuti skončit, vyjeďte výtahem nahoru a pokecejte s Alanem. Vylezte nahoru sejmout vojáka a po jeho zabití začne další sniperská mise. Tady se vybodněte na střelce, co jdou po Nině, a jenom likvidujte ty, co půjdou po Alanovi. Jestli zemře, pojedete to celé znovu.

LOĎ

Hned po příchodu se na vás vrhnou androidi. Není to žádná sranda a protože jsou těžcí, nedají se chytit. Naštěstí je jejich síla vykompenzovaná rychlostí, takže se jim snadno podkulíte pod nohama. Z kufříku ve výklenku nalevo seberte defibrilátor, z kufříku na stole elektrickou tonfu a z obří mapy desky. Další desky naleznete na nedalekém stolečku a v nich se dočtete o vytváření přístupových karet. Vedle skříně pod pravým schodištěm bude emblém ukrývající detektor otisků. Ten vám umožní přístup do sejfu. Na druhý pokus byla kombinace na světě. Čísla jdou po sobě v tomto pořadí 3, 9, 7 potom 5, 6, 3, 4 a nakonec dokončení 7, 3. V jižním výklenku s dalekohledy najdete savepoint. Ven povedou jen jediné dveře.

Jste v archívu. Prohlédněte si hlášení o ztracených předmětech a začněte šoupat panely. Kartu najdete po odsunutí panelu CD. Pod panelem LK najdete zlatou minci. Na druhé straně místnosti si kartu aktivujte a pak vylezte po žebříku. Prokopněte poloprůhledné zrcadlo a vstupte do místnosti.

Dostáváte se konečně k pořádnému puzzle. Přepište si vlajky do abecedy tak, abyste měli přehled o tom, co je jaký symbol za písmeno. Pak si jděte prohlédnout obraz na druhém konci místnosti. Hovoří o shakespearovském motivu a na něm je chlápek pod balkonem, na kterém je žena. Už vám dochází, odkud vítr vane? Ne? Tak nic. Na panelu stiskněte první tlačítko v druhé řadě a třetí tlačítko v třetí řadě. Obraz se odsune a odkryje vám medailon a tajný dokument. Vezměte si je a vyjděte z místnosti.

Jestli chcete, můžete si skočit uložit hru na toaletu. Po celé lodi budou androidi, kteří jsou ze začátku neaktivní, ale ožijí, pokud provedete nějakou akci nebo se k nim přiblížíte. K jejich hromadnému ničení je nejlepší obří čepel nebo elektrické tonfy. Respawnuly se zpět i sebrané věci, pokud si pamatujete, kde jste co sebrali, můžete se tam vrátit a nabagrovat si třeba lékárny.

Přes recepci proběhněte do chodby s lasery (pokud na recepci

půjdete po schodech, roboti ožijí). V hale vyběhněte schůdky a rychle utíkejte k výtahu, se kterým sjeďte do B1F. Ze stolku vezměte pás, proběhněte chodbu a vyjdete na spodní palubě, kde jste předtím potkali Alana. Utíkejte do kotelny a chvilku tam postůjte. Pokud si pamatujete *MGS*, bude vám jasné co bude následovat. Ano, změnou teploty se změní i vlastnosti kolečka z trezoru za obrazem. Teď tedy máte disk se symbolem jednorožce. Ten patří do akvárka v malé hale u bazénu ve 4F. Rozhodně nedoporučujeme zkoušet čmajznout robotům na přídi břit, je jich poněkud víc, než byste mohli u-

stát. Takže se vydejte do atria a přejděte do haly s akváriem. Zlikvidujte přesilu robotů a vložte disk do akvária. Voda se vypustí a vy získáte první klíč. Disk si vezměte nazpět a vyjděte ven k bazénu.

U obou východů bude kufřík s elektrickou tonfou. Skočte do vody a zaplavte si, třeba najdete minci. Pak si jděte nakoupit zbraně do trezoru za barem. Pak potřebujeme disk zmrazit. V kuchyni si raději hru uložte a v mrazáku postůjte jen u dveří, jinak se aktivuje trojice robotů a zbytečně byste ztráceli čas bojem. Pokud byste ale roboty sejmuli, získáte velkou lékárnu. Cesty do apartmá Lany Lei vedou dvě, nechám na vás, jakou si zvolíte. Postup získání klíče chimery je stejný jako u jednorožce. Až ho budete mít, dokončete celou část u piána.

Otočte si piáno na podstavci klávesami ke schodišti a uvidíte na nich napsaná písmena. Klíči odemkněte klávesy a napište heslo ORPHEUS.

Napravo od dveří bude savepoint. Oběhněte ponorku a pohrajte si s trezorem. Kombinace je 4, 9, potom 8, 10, 2, po ní 9, 1, 8 a nakonec 5, 8, 2. Na pravém boku ponorky vylezte po žebříku do dalšího patra a u barelů v rohu si projeďte medailon snímačem otisků. Potom nastupte do ponorky. V ní naleznete potápěčské brýle s otisky. Otevřete poklop ve dně ponorky a skočte do něj.

Ve vodě bude přímo před vámi zlatá mince. Udělejte čelem vzad a plavte do rohu u schodiště. Vylezte na souš, vybrakujte kufr a otevřete bednu. Tady už začíná trochu přituhovat. Takže první řada má čísla 10, 2, 5, 6 druhá 5, 8, 4, předposlední 3, 4 a poslední 2, 4, 7, 1. Proplavte vodou k žebříku a utíkejte na konec chodby doprava. Po vstupu do kotelny uvidíte pod sebou hromadu robotů, které budete muset porazit, pakliže nebudete šikovní. Na bednách seberte z kufříku elektrickou tonfu a připravte si jí do ruky. Slezte po žebříku na konci balkonu a doběhněte k ovládání páry. Až přehodíte páku, začněte sprintovat zpět k žebříku a za žádnou cenu se nezastavujte, dokud nebudete nahoře na balkoně. Tam vyskočte na bedny a přeručkujte na druhý konec místnosti. Napravo je na konci bedna, od které získat kombinaci nebylo snadné. Nejdříve posuňte sloupec s čísly 9, 1, 7. Druhá je řada 5, 8, 7, 4. Potom šoupněte s diagonálou 2, 8, 10. Pak zase pošoupněte druhý řádek s čísly 5, 2, 7 a 4. Nakonec přijde sloupec 10, 2, 6. Vyškrábejte se do ventilace vedle zamčených dveří.

Na první odbočce se dejte doleva a na druhé doprava. Na další křižovatce se můžete vydat doprava pro minci, nebo nalevo ven z ventilace. V kontrolní místnosti bude jeden hlídač. Oscanujte si jeho propisku, přepište si kartu na žlutou a skočte si pro klíček nalevo od monitorů. Rovnou se vám odkryje savepoint. Nalevo od dveří bude pod zlatou deskou zámek na otisky a otevře vám trezor na kód. Poslední puzzle, na které ve hře narazíte. Není tak těžké, pokud víte, jakou zradu ukrývá. Začněte zřejmým krokem 8, 3. Další dva kroky jsou tím kamenem úrazu, protože doteď se nehýbalo se stejnou řadou 2x po sobě, tedy 4, 8, 1, 9 a 9, 4, 8, 1. Potom si jen připravíte na posunutí spodní řadu 8, 5, 10, 7 a zakončíte 9, 2 ,5. Vyjděte ven na chodbu a po schodech vyběhněte do B4.

Sejměte roboty a prohlédněte si hodinky v rohu. Proběhněte halou na druhý konec a vstupte do dveří na žlutou kartu. Jděte do pitevny nalevo. Z kufříku nalevo můžete vzít defibrilátor, z mrtvoly napravo otisky a z chlápka v cele taktéž. V chladicích boxech A, B, D a E budou mrtvolky, těm taky vezměte otisky. Vylezte na chodbu a projděte dvojitými dveřmi. Na lavičce vedle kytky bude v kufříku pouzdro. U umyvadla si přečtěte manuál a přejděte ke dveřím. Na tenhle kód sem musel přijít metodou pokus omyl, ale vyšlo to: 45, 56, 67, 78, 89, 00 je správná kombinace. Dostanete se do výrobní linky kyborgů, ale nebojte se, zatím žádný nezaútočí. Naproti dvojitým dveřím si ve výklenku seberte minci a přejděte do sousední místnosti. Zbavte se stráží a seberte si z pultu klíček. Nina si rovnou přečte deník strážného. Potom zatáhněte za páku a vyjděte ven. Při cestě nazpět už na vás roboti zaútočí, dejte si na ně pozor. Vraťte se do haly s ponorkou, zapněte výtah a vyjeďte do B2. Rozhodně si uložte hru! Vstupte do žlutých dveří na konci haly a doběhněte na rozcestí. Další puzzle s lasery. Udělal jsem ho na třetí pokus. Vezměte si Railgun, aby se vypnuly lasery, a vstupte do místnosti. Na stole leží návod, jak odemknout dveře o patro níž. Tak si alespoň uložte hru v rohu u kytky a vydejte se do atria s piánem. Projděte dveřmi v mezipatře a doběhněte k červenému robotovi. Tušíte správně, je tu další bossík. Pokud si chcete zbytek hry HODNĚ ulehčit, zabíjejte androidy a sbírejte meče, které z nich padají. S nimi skolíte bosse o hodně rychleji a navíc je po pár ranách omráčíte a pak je už nějak umlátíte.

Boss - Type J (elektrický)
Strategie je stejná jako u klasického Type J. Utíkejte pořád dokola a snažte se nestát čelem, abyste nedostali ránu. Občas robot zelektrizuje arénu, roztočí se a odhodí vás na klec. Proti tomu se moc bránit nedá, ale proti ostatním výpadům ano. Rubejete ho, jak jen to půjde, a až klekne, třískejte ho do hlavy. Nejlepší zbraň byly meče, ale robot se dá docela dobře i ukopat. Až ho zabijete, dostanete figurku z čínských šachů a otevře se vám cesta pryč.

Druhý robot je v recepci ve druhém patře, kousek od savepointu na toaletě. Savepoint zmiňuju schválně, abyste si nezapomněli uložit hru.

Boss - Type J (střelec)
Dokud jste v pohybu, hlavně za robotem, je nemožné, aby vás trefil.

Když vytáhne rotačáky a začne se točit za vámi, hrajte si s ním na slepou bábu a kopejte ho. On vás neuvidí a když vás neuvidí, tak vás netrefí. Pokud se zastavíte, tak vás pokropí rotačákem odspoda nahoru. Občas si robot začne hrát s plamenometem a to je nejlepší se zdejchnout úplně. Potom, co si pořádně zaflambuje, pošle pár raket, kterým se dá snadno uskočit, a tak je to pořád dokola. Když víte jak, je lehko porazitelný.

Na posledního robota jste narazili v kotelně, kde jste ručkovali po trubce s unikající párou.

Boss - Type J (maskovaný)
Můj pracovní název pro něj je Beedril (vosa z Pokémonů). Má de facto jen tři útoky, kterými disponuje. Pořád ho mějte na očích a buďte připraveni uskočit. Nejlepší je stát v rohu a když k vám přijede, tak uskočit. Pokud se k vám blíží a sekne čepelemi, znamená to, že chvíli zůstane stát na místě. Dostaňte se mu za záda, aby vás nesekl, a mlaťte ho jak rozbitou televizi. To je v podstatě jediná možnost, jak bezpečně zaútočit. Jindy jen projede a pokusí se vás srazit. Nejhorší, do čeho se můžete připlést, je paprsek, ale ten naštěstí používá, jen když je v opačném rohu než vy, a tak se nebojte, že by vás trefil. Pokud byste se ale během tohoto útoku pokusili nějak přiblížit a obejít ho, natočí se.

Máme tedy tři kameny a můžeme se vrátit do kapitánovy kajuty. Vložte kameny a než vlezete do ložnice, uložte si hru a připravte si nějakou silnou zbraň.

Boss - Lana Lei (podruhé)
Princip tohoto boje vám už vysvětlovat nemusím. Je to jako když byla Nina samotná, jen je tu i Anna.

Znovu si skákněte uložit hru, v rohu naproti dveřím seberte meč, zavolejte si výtah a odjeďte na kapitánský můstek.

Boss - Lana Lei (potřetí a naposled)
Tentokrát jediný, o koho se musíte starat, jste vy sami. Idea tohoto souboje je ta, že zombíci na sebe vezmou podobu buď Enriqua nebo Bryce a vy musíte jejich kuchánim zjistit, ve kterém se schovává Lana. Občas se jí povede přivolat jakéhosi malého zombíka, který po vás hopsne, ale ten nejde nijak zranit, musíte mu uskočit. Naštěstí teď Lana nehází vějíře, takže jediný, kdo bude překážet, jsou zombíci. Doporučujeme na začátku zasadit trojitý kritický úder do červených oblastí. Tak ji dostanete na zem a můžete jí ubrat bladem půlku energie.

Po boji najděte savepoint v nedalekém rohu a vyběhněte po schodech. Seberte Lucasův zápis, railgun z kufříku a mrkněte na panel.

Zadávání kódu je jednodušší, než vypadá. Musíte složit tvar znázorněný uprostřed ciferníku ze dvou částí a musí vám odpovídat barvy okrajů a ručiček. U každého symbolu máte určený čas a 3 pokusy. První zadání je malá ručička na 5, velká na 8. Druhé je malá na 4 velká na 7 a posledním malá na 9 a velká na12 sekvenci dokončíte.

Odteď už vás nečeká nic než jen boje. Nemůžete si hru uložit a máte jen šest minut na to abyste se dostali o patro níže do místnosti s přepravním pásem androidů. Po cestě jich hromadu potkáte a abyste se dostali do některých dveří, je potřeba zlikvidovat vojáky v lokaci a teprve pak ožije android přede dveřmi a budete ho moci sejmout.

Finální boss - Anna
Vzpomínáte si na boj se ségrou v dole? Nyní to bude takové malé repete. Tentokrát budete bojovat beze zbraní, jen za pomoci lékáren. Okolo vás budou vybuchovat sudy, které mají tu nepříjemnou schopnost, že vás odhodí do vody a tím pádem jste skončili. Využívejte v boji hlavně reversaly, které vám zachrání krk a nebojte se použít lékárny, stejně by vám pak k ničemu nebyly.

Easter Eggs
V místnosti Ship Locker Room se pořádně rozhlédněte po stěnách, nejsou vám ty plakáty trochu povědomé? Určitě ano...

Na věži v místnosti s terminálem, kde získáte databázi otisků, si prohlédněte podložky pod myš.

Tipy
Ve hře vzácně najdete defibrilátor, který vás oživí, pokud zemřete. Šetřete si ho na finální souboj a zbytečně si ho nevyplýtvejte.

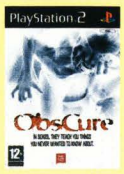
Bonusy
Nejzajímavější věci dostanete hned po prvním dohrání hry. Ve Weapon boxech budou poschovávané zbraně s nekonečným použitím.
9mm handgun - ve vězení v cele s výbavou
Katana - v cele 3 poblíž Lucase
Railgun - na lodi v místnosti s motorem (předposlední bedna)
Sub machina - bedna v kanceláři doktora Boskonovitche
Suitcase gun - bedna pod schody u ponorky na lodi
Tonfa Baton - v bedně u heliportu na lodi

Dále se vám odemknou módy
Expert - po dohrání na obtížnost Hard
Hard - po dohrání na libovolnou obtížnost
Honeycomb Lock - po dohrání na libovolnou obtížnost
Music Player - po dohrání na libovolnou obtížnost
Sniper - po dohrání na libovolnou obtížnost
Stingray - po dohrání na libovolnou obtížnost
Anna - po dohrání na libovolnou obtížnost
Taška s vybavením - po dohrání na libovolnou obtížnost
Heihachi místo Anny jako finální boss - dokončete minihru Anna Mode

Lukáš Kolínský

Tenchu: Fatal Shadows

INFO



■ VYDAVATEL: Sega ■ POČET HRÁČŮ: 1
■ VÝROBCE: K2 ■ RECENZE: NERECENZOVÁNO

Ninjové v prostředí historického Japonska - to přece nemůže být špatná hra!

Protivníky možná pokosíte i bez našich rad, ale až nebudete vědět, kam dál, mrkněte do našeho návodu

Mise 1 - Ayame - Daughter of the Hagakure

- Jděte do středu vesnice
- Noví nepřátelé čekají
- Likvidujte je ze stínů

Vyběhněte z jeskyně, utíkejte k bráně u potoka a za pomoci kotvy se na ní vytáhněte. Seskočte na druhou stranu a seběhněte dolů z kopce. Vyskočte na dřevěný blok a seběhněte z rampy do části s hořícími domy. Pak zamiřte k bráně a projděte jí do druhé části mapy.

Seskočte dolů a proběhněte až k vodě. Nalevo od vás bude palác, kam se musíte dostat. Pokud se vydáte vodou, může vás někdo zaslechnout, takže využijte stínu a běžte podél levé strany. Cíl vaší mise je dům uprostřed, označený na mapě

Boss: Rin

Naštěstí není Rin moc silná a nedisponuje velkým arsenálem úderů. Měla by vám stačit jenom jednoduchá strategie založená na principu krytu a protiútoku, ale musíte si dávat pozor, aby vás nechytila.

Mise 2-1 - Rin - Departues

Přístupná, pokud jste v předešlé misi nechali někoho naživu.

- Utečte z vesnice
- Najděte si svou cestu do přístavu
- Proplavte vodou, pokud to bude nutné

Řiďte se návodem pro misi 2-2, ale nemusíte zabíjet všechny nepřátele. Na konci stačí vodou přejít k loďce a mise se ukončí.

Mise 2-2 - Rin - Determination

Odemkne se, pokud jste v předchozí misi zabili všechny nepřátele.

- Zneškodněte všechny útočníky
- Proplavte vodou pokud to bude nutné
- Neodcházejte bez pomsty

Proběhněte tunel do jeskynní nádrže a proplavte na druhý konec. Vyskočte z vody a po rampě seběhněte do tréninkové části. Vyběhněte po druhé rampě k otvoru ve zdi a prolezte jím do další části.

Proběhněte cestou mezi zdmi k plotu a pak podél stěny pokračujte až k části s mostem. Až zabijete posledního nepřítele, máte chvíli na to, abyste sebrali jeho svitek, než se mise ukončí.

Mise 3-1 - Ayame - Secret Encounters

Automaticky se odemkne po dohraní mise 2-1.

- Rychle najděte Jyuzoua
- Až ho naleznete, sledujte ho
- Musíte být tichý jako stín

První polovinu mise projděte podle popisu 3-2. Až projdete bránou, začne sledovačka bosse. Logicky nesmíte utíkat přímo po cestě, kdyby se náhodou otočil, aby vás nezmerčil. Stejně tak nesmíte získat moc velký odstup, aby se vám neztratil z dohledu, jinak mise taky skončí. Po střechách domů ho sledujte až do velikého domu, kam vejde. Pak se můžete vrátit a zabít nepřátele.

Mise 3-2 - Ayame - The Geisha and the Hired Blade

Automaticky se odemkne po dohraní mise 2-2.

- Jděte na Jyuzouovu schůzku
- Využijte tmy
- Nezabijte žádného vesničana

V této misi se poprvé objevují civilisté. Těch se nesmíte ani dotknout, ale ani vás nesmí zmerčit, jinak začnou vřískat a v tom lepším případě se vám jen sníží hodnocení, zatímco v tom horším zburcují stráže. Většinou někde šmajdají a jsou dost nepříjemnými rušiči.

Skrze město si můžete proběhnout, jak chcete. Nejrychlejší je cesta nalevo podél břehu potoka. Pak jen vyskočíte k domkům na horní terase a doběhnete k bráně. Tou potom projděte do druhé lokace.

Jako správný ninja neutíkejte po cestě, ale ve stínu po levé straně. Doběhnete k dalším domkům, kde budou běhat i gejši s mandolínami. Ty nejsou brané jako civilisti, takže je bez okolků zabíjejte. Nakonec vstupte do velikého domu označeného na mapě.

Boss: Tatsukichi

On to vlastně ani není boss. Stačí jen jedna nebo dvě sady a je po potvoře. Může vás nepříjemně překvapit svým otráveným nožem, ale většinou se nestihne dostat ke slovu.

Mise 4 - Rin - I am Rin of the Beniya

- Zabijte vůdce banditů Katsuragiho
- Dávejte pozor na temná místa na zemi
- Je zde mnoho cest

Přeskočte jámu a podél skály doběhněte k cestě vedoucí skrze skálu. Proběhněte skálou, vejděte do jeskyně a ignorujte první odbočku. Z velké místnosti s krápníkem odejděte levým východem, vedoucím k rampě.

Za rampou je jáma, takže si dejte pozor, ať do ní nezahučíte. Vyběhněte na cestu a po dlouhé rampě doběhněte až k mostu.

Nezapomeňte být pořád ve stealth módu, jinak vás prozradí cákající voda. Na druhém konci mostu přeběhněte do severní chodby. Tady je malá říčka, kterou proplavete do další části. Zde se na křižovatce vydejte rovně, do dlouhého kopce, kde bude konec mise.

Mise 5 - Ayame - Fated Reunions

- Utečte z temné jeskyně
- Dejte si pozor na velké drápy a tesáky
- Dejte si pozor na zatarasené cesty

Boss: Kumagorou

Hned na začátku budete muset porazit velkého méďu. Jeho styl boje poněkud připomíná Kumu z *Tekkena*. Mějte ho pořád zaměřeného (R2) a jenom uskakujte, dokud se mu nedostanete za záda. Pak mu dejte jedno kombo a zase se vzdalte. Až ho porazíte, vydejte se na cestu, kterou přišla v minulé misi Rin.

Vydejte se z kopce dolů až k potoku, kterým se dostaňte do lokace s mostem. Proběhněte malou místnost a přeběhněte přes most. Za mostem bude otevřená jen jedna cesta, vedoucí ke kuchyni. Z kuchyně odejděte do místnosti s jezírkem. K východu z jeskyně už snadno doběhnete a podle mapy najdete i bod ukončující misi.

Mise 6-1 - Rin - The Blind Masseuse

Do této mise získáte přístup jen tehdy, pokud vás nepřátelé v misi 5 zahlédli.

- Váš cíl je slepec Nasu
- Mnoho cest k němu vede
- Prohledejte palác zevnitř

Tato mise je naprosto identická s misí 6-2, pouze jsou jinak rozmístěné jednotky a můžete být spatřeni.

Mise 6-2 - Rin - What Lurks in the Shadow

Mise je přístupná, pokud jste nebyli v misi 5 vůbec spatřeni.

- Váš cíl je masseuse Nasu
- Nesmíte být spatřeni
- Vede k němu mnoho cest

První část mise má dvě cesty. Buď se můžete plácat přes zahradu a riskovat odhalení nebo to můžete vzít zkratkou. Popíšeme pouze krátkou cestu, tu dlouhou si můžete absolvovat sami. Vytáhněte se na stěnu, ze které Rin seskočila. Na druhé straně seskočte do řeky a vydejte se doleva. Tak si ušetříte spoustu minut cesty. V další části vyskočte na most a spustí se sekvence.

Boss: Ayame

Pokud při souboji zemřete, můžete se napojit a pokračovat dál, ale za cenu snížení hodnocení. Nesnažte se být příliš defenzivní, jinak vás Ayame chytne a skončíte na zemi. Používejte rychlý výpad (R1 + ↑, ○) a snažte se uskakovat. Občas vás Ayame obdaruje shurikenem, který když se zasekne v zábradlí, jde sebrat. Pakliže rival začne své kombo a jste dostatečně daleko, vykryjte ho a pokuste se jí chytit. Poté co jí uberete tři čtvrtiny energie, souboj končí.

Po boji se automaticky ocitnete před branou dalšího komplexu. Vstupte branou do sídliště domů. Co nejrychleji se vytáhněte na střechu a najděte vikýř ve střeše největšího domu. V podkrovní místnosti seskočte na schodiště a seběhněte po něm do skladu. Zde můžete najít mapu, podle níž se vám otevře následující mise. Přejděte do velké haly a dveřmi napravo dojděte do sklepa.

Po krátkém filmečku jděte k tajným otáčecím dveřím a přitiskněte se na ně (R1). Poté co se objevíte na druhé straně, seběhněte schody a mise končí.

Mise 7-1 - Ayame - A Sister's Promise

Do této mise se dostanete tehdy, pokud jste v předešlé misi nevzali mapu v místnosti se sudy.

- Nepřítel má zvoneček Kiku
- Nepřítel je šílený, buďte stateční
- Stůjte blízko zdí, abyste našli cesty

Vyběhněte po schodech a zahněte vlevo. Projděte šoupačkami a seběhněte až do haly, kde vstupte do místnosti za tajnými dveřmi. Proběhněte okolo dračí hlavy a seskočte dírou dolů. Utíkejte ke schodišti, po kterém vyběhněte, a nad ním přejděte šoupacími dveřmi do skladiště. Nakonec vyšlápněte poslední schodiště a dovalte se do místnosti označené na mapě.

Boss - Shinogi

U tohoto bosse si musíte dávat pozor především na jeho omračovací útok, při kterém vám kopne prach do obličeje a pak jste mu vydáni napospas. Celkem dobře se dají jeho výpady úkrokovat a jediné kombo, které vás chytne při úkroku, naštěstí moc často nedělá. Rychle se mu dostaňte za záda, vyčarujte některé z komb a nechte ho dopadnout. Pak mu takto párkrát udělte lekci a máte ho z krku.

Mise 7-2 - Ayame - For Whom the Bell Tolls

Tato mise je přístupná tehdy, když v předcházející misi seberete mapu a půjdete k místu střetu s Ayame potokem.

- Nepřítel má zvoneček Kiku
- Nepřítel je šílený, buďte stateční
- Mapa ti ukáže cestu

Celá mise je v podstatě shodná s 7-1 a není potřeba ji znovu psát.

Mise 8 - Rin - A Task Without Reward

- Odneste dopis Mimizukovi
- Dejte si pozor na zvířata
- Neotálej nad jediným nepřítelem

Tahle mise je zatím nejkratší ze všech - pokud preferujete cestu brutálního prosekání se. Vytáhněte se na bránu a seskočte na druhou stranu. Utíkejte pořád rovně až k druhé strážní věži. Na ní bude lékárna. Pak pokračujte k řece, kterou přebroďte. Na skále nad vámi bude bedýnka, ke které se dá dostat jen krkolomným přeskakováním po římsách. Váš cíl je na kopci u skály.

Mise 9 - Ayame - Foreign Lands

- Musíte pospíchat za Rin
- Mějte svůj meč stále připraven
- Neotálejte nad jediným nepřítelem

Hned v úvodu mise vás čeká souboj s trojicí nepřátel. Čím rychleji je zlikvidujete, tím lépe. Pokud zabijete nejdříve dědulu a ženskou, tak samuraj uteče.

Vydejte se do pevnosti. Abyste byli co nejméně nápadní, jděte po pravé straně mapy. Do vnitřku pevnosti se dostanete průchodem pod zdí. Výklenek nad řekou je místo, kde se mise ukončí.

Mise 10-1 - Rin - Flames of Passion

Pakliže jste nenechali trojici útočníků utéct.

- Doneste dopis Zennosukovi

- Nespadněte ze skály
- Skutečný ninja dokáže najít jiné cesty

Na ostrůvku napravo od vás si seberte lékárničku a vydejte se po cestě za potokem. Utíkejte až k domku s pecí, za kterým si seberte balíček. Pak pokračujte po cestě dál až k propasti. Nejdřív skočte na ostrůvek a z něj pak na pevnou zem.

Nyní se dostaňte k domku, za kterým si z výklenku seberte další krabici. Jděte ke strženému mostu a chytněte se za spodní provaz (skočte na římsu pod mostem a pak z boku vyskočte na dřevěný okraj a ručkujte napravo). Po něm přeručkujte propast a dostanete se do další části. Zde vyběhněte nahoru a vběhněte do malého průchodu.

V poslední části se vytáhněte na balkon a proběhněte okolo dveří dozadu, kde bude čekat lékárnička. Pak skákněte ke dveřím a spustí se animace.

Boss - Hitoha a Futaba

Nejdříve se musíte postarat o samuraje, protože pokud byste nejdřív zabili Furanu, tak by se naštval a používal ohnivou rukavici. Pokud budete mít dost štěstí, tak ho jeho kámoška zasáhne. Samuraj není těžký, ale nesmíte se nechat překvapit chytačkou. Pakliže se mu povede vás chytit, tak vás srabácky podrží a nechá Furanu, aby do vás vypálila salvu. Tomu se dá na poslední chvíli vyhnout a namísto vás to schytá překvapený nepřítel. Za žádnou cenu nesmíte zůstat na místě, jinak to schytáte miniairstrikem. Nesnažte se útočit komby, jsou moc pomalá. Bohatě si vystačíte s jednoduchými výpady. Až porazíte samuraje, bude střelkyně snadná kořist a určitě si s ní poradíte sami

Mise 10-2 - Rin - Flames of Sorrow

Pokud vám v předešlé misi utekl ze souboje samuraj, dostanete se právě sem.

- Otočte sochy nepřátelům
- Nespadněte ze skály
- Skutečný ninja dokáže najít jiné cesty

U této mise se držte postupu 10-1, pouze nezapomeňte otáčet sošky, jejichž lokace jsou vyznačené na mapě.

Mise 11 - Ayame - Dance of Swords

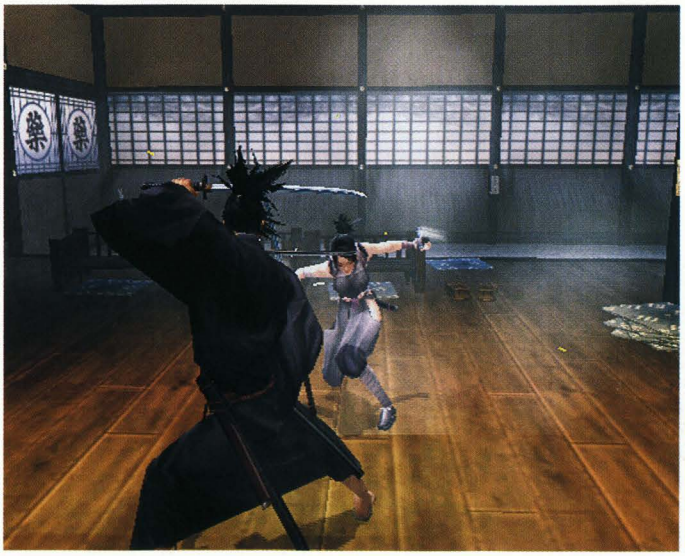
- Porazte Kuroyu
- Zamiřte do herny
- Musíte to zvládnout rychle

S touto misí budete hotovi za chvíli. Vydejte se po cestě nalevo a proběhněte tunel. Po pravé straně zdi doběhnete do výklenku s potokem. Tudy se můžete bezpečně dostat do druhé části mapy, kde bude velký palác. Vstupte do velkého domu, běžte do chodby nalevo a prolezte otvorem u země.

Pokud vás zastihla hlídka, zůstaňte schovaní v tunelu, závěs visící v chodbě vám pomůže. Nad schody seberte lékárnu a pak skočte dolů k paravanu.

Boss - Ranzou

Pokud necháte Ranzoua utéct, bude následovat mise 12-1, pokud se vám ho podaří zabít, odemkne se 12-2. Rozhodně se nesnažte být defenzivní, jinak vás boss propíchne, nebo na vás začaruje černou magii, která vás přidrží na místě a on vás pak snadno rozseká. Všechna jeho komba jsou extrémně silná a většinou se nedají úkrokovat, pouze blokovat. Proto na nic nečekejte a nasekejte ho na nudličky, než vám uteče.



OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Ovládání postavy
Pravý analog » Pohyb kamery
Šipky » Pohyb v inventáři
Křížek » Skok
Čtvereček » Útok
Trojúhelník » Použití předmětu
Kolečko » Kryt
R1 » Stealth mód
R2 » Úkroky
L1 » Manuální ovládání kamery
L2 » Výběr předmětu

Mise 12-1 - Rin- Tenchu Kurenai

Do této mise získáte přístup, pokud se vám nepodařilo zabít v minulé misi Ranzoua.

- Kontaktujte Manjiroua
- Vaše schopnosti budou prověřeny
- Musíte porazit Jyuzoua

Začínáte u domu, od kterého se vydejte doleva a po mostě přeběhněte k domům. U jihozápadního domu narazíte na kámoše, se kterým si promluvte (někdy se tu neobjeví a musíte načíst misi znova) a bránou na severu se vydejte dál. Tady proběhněte kolem strážních věží a doběhnete k vratům, za nimiž se už bude skrývat boss.

Boss - Shou

Druhý nejslabší boss ve hře je překvapivě před samým závěrem hry. Sice je to trochu nečekané, ale aspoň se pobavíte. Shou má rychlopalnou zbraň, která vystřeluje šipky, a věřte, že to pěkně bolí, když chytnete včelku do zadku. Utíkejte pořád okolo něj a opatrně zkracujte vzdálenost. Pokud se jen na chvíli zastavíte, můžete čekat, že slíznete pár šipek. Shouovi budou stačit dvě komba a bude ležet nadobro. To horší přijde po něm.

Finální boss - Jyuzoua

Pokud máte po ruce nějaký ten vercajk, který by se dal použít, neváhejte s tím hodit ho po Jyuzouovi. Zatímco vy mu budete brát jeho 150 HP minimálně několik minut, on vám vašich sto sebere za pár vteřin. Samozřejmě že asi nespočetněkrát umřete, ale s tím se dá počítat. Není přece problém dohrát hru jako Thug, v Boss módu natrénovat boj proti jednoočkovi a pak si misi zajet nanovo.

Pokud Jyuzou bude dělat čachry s deštníkem, nebo se podivně pokrčí, na nic nečekejte a upalujte pryč. Má speciální útok, kterým vás přesekne, ubere 30 HP, přičemž nejde krýt, přeskočit, ani přerušit. Takže jediná možnost je utéct. Jediná pro nás fungující strategie byl úprk a občasný pokus o probodnutí. Pokud se budete snažit dostat mu na kobylku z boku, moc nepochodíte. Jeho meč má fyzicky větší dosah než opticky a nepotřebuje extra malou vzdálenost k tomu, aby vám pročechral kudrny.

Mise 12-2 - Rin- Tenchu Kurenai

Tato mise je přístupná, pokud vám utekl boss v minulé úrovni.

- Kuroya musí zemřít
- Vaše schopnosti budou prověřeny
- Musíte porazit Jyuzoua

Klasicky jde o kopii mise 12-1, jen jste zbaveni povinnosti najít Manjiroua. Úkolem s Kuroyou se nemusíte znepokojovat.

Lukáš Kolínský

The Punisher

Ne s poctivostí, ale s pořádnou dávkou násilí dojdete v téhle hře úplně nejdál...

INFO

■ **VYDAVATEL:** THQ ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Volition ■ **RECENZE:** PLAY 7 - 87 %

Autoři stvořili pro temného marvelovského hrdinu patřičně zkrvavenou a násilnou hru.

1. CRACKHOUSE

Rozběhněte se uličkou a sejměte zlodějíčka. Promluvte s dámou a pokračujte podél domu. Za rohem seběhněte po schodech do budovy. Uvnitř proběhněte halou a u stolu vyslechněte (Interrogate) „mluvku" (v rámci návodu pojmenování osoby, mající cenné informace a označené symbolem lebky nad hlavou). Po výslechu a likvidaci „mluvky" přeběhněte na opačný konec kotelny, cestou zabijte objevivšího se gangstera a vezměte ze stolu u východu brokovnici. Vyběhněte po schodech, rozrazte dveře a zastřelte rychle muže, snažícího se utéci doprava. Bleskově sejměte druhého z dvojice a vyřiďte pak tři další týpky v sousední kuchyni. Do další místnosti vedou dvoje dveře. Použijte vchod napravo a za rohem vpadněte do zad číhajícímu hlupákovi. Dveřmi vlevo od mříží vejděte tiše do místnosti s televizí a zastřelte trojici padouchů. Okolo televize projděte do chodby, z níž skrze díru ve zdi zastřelte jednoho ze dvou mužů, sedících u stolu. Doběhněte na konec chodby, číhajícího pistolníka v místnosti sejměte zezadu a vyslechněte „mluvku" u dvoukřídlých dveří. Použijte ho jako štít, přistupte ke dveřím a prohoďte ho vstříc střelci s brokovnicí. Sejměte pistolníka za stolem, seberte mu brokovnici a vlítněte na skupinku karbaníků v sousedství. Na protější straně „herny" vejděte na schodiště.

Vstupte do místnosti před vámi, rychle zastřelte pravého ze tří padouchů terorizujících rukojmí a druhé dva postupně zlikvidujte speciálním způsobem (special kill) na oranžově označených pozicích. Přijměte díky od osvobozeného muže a projděte do sousedního pokoje, v němž pálkou, ležící na zemi, odpravte opodál stojícího násilníka. Prohoďte pár slov s vystrašenou dívkou, s další v blízké toaletě a na opačné straně pokoje vstupte dveřmi na chodbu. Tam chyťte za límec „mluvku" u okna a na označeném místě proveďte speciální výslech. Po získání informací projděte do následující místnosti, rychle zastřelte jednoho z uvnitř se nacházejících mužů a kryjíce se za zdí, oddělejte i druhého. Vchodem u kuchyňské linky vstupte (vybaveni pistolí) do místnosti, v níž zastřelte gangstera s rukojmím tak, abyste nezranili přítomné civilisty. Projděte dozadu ke trojici dveří a pravými vejděte vstříc početnější skupině bídáků. Kryjte se za zdí, jednoho po druhém sejměte a na opačné straně pokoje schodištěm vyběhněte do pokoje. Zlikvidujte dalšího gangstera a projděte do místnosti s tlupou zabijáků. Otevřete dveře, zastřelte jednoho z ničemů stojících u vchodu a poté vyřiďte další dva chlápky. Proběhněte dírou ve zdi poblíž vchodu a v prostoru za ní sejměte skupinu padouchů, ukrývajících se také v přilehlé místnosti s balkónem (pozor na rukojmí, které jim uteče). Vraťte se do pokoje s televizí a přistupte ke dveřím naproti televizního stolku. Vyslechněte za dveřmi rozmlouvající muže a poté vstupte dovnitř. Zastřelte oba překvapené gangstery, vraťte se k balkónu, vylezte po žebříku vzhůru a vejděte do pokoje se dvěma bídáky. Sejměte je pistolí, aniž byste zranili některé rukojmí a projděte do sousední místnosti. Vyčkejte, až z prostoru nalevo odběhne vystrašená dívka a zlikvidujte zde se vyskytující skupinku grázlů. „Mluvku" ušetřete přinejmenším do doby, než ho vyslechnete. Po vykonání ortelu oslovte vystrašenou dívku a v komoře nalevo seberte granáty. Dvoukřídlými dveřmi opusťte místo přestřelky, v následujícím pokoji s televizí vyřiďte početnou ochranku Damageho, načež ho v jeho kanceláři vyslechněte na speciální pozici u okna.

2. THE CHOP SHOP

Rozběhněte se napříč garážemi a postřílejte všechny zdejší ničemy, kromě „mluvky". Toho v závěru chytněte a přinuťte mluvit. Po jeho odpravení otevřete spínačem na zdi kovová vrata. V sousední dílně pusťte auto na opraváře a následně pobijte všechny padouchy, kromě „mluvky", jehož ve finále vyslechněte na speciální pozici u brusky. Nakonec promluvte s mužem u nákladáku a z korby seberte oslepující granáty. V kanceláři naproti vezměte ze zásuvky munici a chodbou v sousedství doběhněte do haly, v níž zastřelte utíkajícího gangstera. Promluvte se sekretářkou a na základě rozhovoru se vraťte k nákladáku, kde tajně vyslechněte telefonický hovor řidiče. Poté ho zabijte a vraťte se k sekretářce. Odtud vstupte označenými dveřmi na schodiště. V místnosti nad schody sejměte u automatu stojícího grázla, vyřiďte zbytek zdejšího osazenstva a východem nalevo opusťte místnost. V rozlehlé hale si všimněte zavěšeného motoru nad dvojicí opravářů a střelou do upevňovacího lanka na motoru vyřiďte prvního z početné skupiny gangsterů. Zastřelte všechny zdejší kriminálníky a jednomu z mrtvých seberte samopal. Po schodišti vyběhněte do skladu, seberte granáty s municí a seběhněte po schodech ke dveřím. Chodbou za nimi doběhněte do další sekce.

Vstupte do místnosti napravo, zastřelte dvojici padouchů a všimněte si trojice dalších východů. Vstupte dveřmi vlevo do haly s velkým počtem nepřátel, zlikvidujte je a jako

jediného nechejte žít chlápka vzadu u jímky, kterého pak můžete hodit do díry. Vraťte se do kanceláře, vstupte do dveří u pracovního pultu, v oblasti za nimi postřílejte několik padouchů a vyslechněte „mluvku" na pozici u stolní vrtačky. Po získání informací chlápka pusťte a on vám pomůže v následujícím postupu oblastí. Vstupte do chodby vpravo od vrtačky a poté co sejmete v její zadní části se vyskytující ničemy, vstupte na WC (dveře napravo), chyťte chlápka sedícího v první kabince a vyslechněte ho na pozici u sousední mísy. Opusťte WC, promluvte s bonzákem vpravo u východu a v sousední místnosti zastřelte jednoho ze dvojice mužů. „Mluvku" vyslechněte u chromovací lázně, načež se prostřílejte chodbou k „parťákovi", čekajícímu u vchodu do haly. Pomalu, kryjíce se za objekty, postupujte oblastí plnou útočících gangsterů, až k místnosti v protějším rohu haly (nad schodištěm). Jakmile vyčistíte oblast, váš parťák tudy proběhne do chodby s automaty. Pohovořte s ním, prostřílejte se ke stanovišti ochranky a ve zbrojnici za pultem si můžete doplnit munici (díky dříve získanému kódu). Promluvte znovu s parťákem, vběhněte chodbou na toalety a následujte vyplašenou ženu, která se vzápětí stane rukojmí. Osvoboďte ji, zneškodněte další kriminálníky v okolí (budou se při tom hodit oslepovače) a dvojitými dveřmi vstupte do kanclu s Carlem.

Vyslechněte Carla na speciální pozici u lisu a slezte po žebříku na vrakoviště. Kryjíce se za terénními překážkami se prostřílejte ke skladišti, přičemž efektně se několika vojáků můžete zbavit odstřelením barikády z výbušných barelů. Ve skladu zlikvidujte skupinu padouchů poschovávaných za bednami. Poté sejměte střelce v horní místnosti a otevřete tiše blízké dveře. Sejděte po schodech k jeřábu a po žebříku vylezte k ovládacímu panelu. Jeho použitím shoďte zavěšený vrak na hlavy pod ním rozmlouvajících ničemů a následně vyřiďte všechny v okolí se vyskytující gangstery, včetně kulometčíka u garáží. Nakonec nasedněte do připraveného vozu.

3. LUCKY'S BAR

Promluvte s barmanem, vyslechněte hovor dvou chlápků u baru a jděte k hráčům šipek. Jednoho z nich použijte jako štít a zlikvidujte ostatní gangstery. Projděte do kulečníkové herny, vybavte se pistolemi a kryjíce se za zdí, střelbou do hlavy zneškodněte ve vedlejší místnosti se nacházejícího bosse Bobby Gnucciho.

4. CENTRAL ZOO

Vyslechněte rozhovor dvou mužů, jednoho zastřelte a „mluvku" vyslechněte u drtičky. Jestliže ho poté pustíte, jeho druhové v blízké restauraci se vám vzdají. Seberte granáty za prodejním stánkem, v sousední části restaurace se probijte k východu a vejděte do sousední lokace. Zastřelte chlápka za dveřmi, kryjte se u výčepního pultu a odpravte přibíhající padouchy. Poblíž seberte automatickou pušku, vyběhněte na prostranství a kryjte se před střelbou Bushwackera s rukojmím, který vás ohrožuje z blízké střechy. Neplýtvejte municí - nemůžete ho zabít. Namísto toho postřílejte v okolí se nacházející gangstery, kromě „mluvky", kterého vyslechněte u fontány. Poté vejděte do dvojitých dveří nalevo, před otevřenou bránou.

Rozběhněte se chodbou vpravo a u záchodků čapněte za límec „mluvku". Vyslechněte ho uvnitř pánských toalet a rozhodněte se, zda ho pustíte. Pokud ano, odláká své druhy tak, abyste mohli projít skrze sousední, dámské toalety a překvapit je na pánském WC a sousední chodbě zezadu. Ať už s jeho pomocí nebo bez ní, zneškodněte všechny gangstery a přesuňte se do konferenční místnosti na konci chodby. Postřílejte zde se vyskytující ničemy a projděte protějšími dveřmi. Rychle následujte jednoho z gangsterů do skladu nalevo a bleskově ho zabijte dříve, než usmrtí rukojmí. Přijměte díky a vstupte do protější místnosti, v níž postřílejte další zabijáky. Opačnou stranou opusťte místnost a chodbou doběhněte do následující sekce.

Projděte nádvořím k „mluvkovi" a vyslechněte ho u vodní nádrže s piraňami. Prostřílejte se eskalátorem o dvě patra výše, dále po terase k visuté lávce a zastřelte muže na římse vpravo. Přeběhněte stezkou ke vchodu do chrámu, probijte se k oltáři, kryjíce se před střelbou a u oltáře zabijte na oranžové „special kill" pozici posledního padoucha. Seberte nalevo od oltáře granáty a východem napravo opusťte chrám.

Skrze sklo zastřelte rychle dva muže, chystající se zabít strážného. Odpravte trojici přibíhajících gangsterů a doběhněte k podminovanému mostu, u něhož provokuje Bushwacker s rukojmím. Vběhněte uličkou nalevo (před mostem) do strojovny, otevřete kovová vrata a počkejte na příchod útočníků. Odpravte je střelbou zpoza dveří a sundejte chlápka nalevo, na skalní římse. V oblasti za soutěskou postřílejte v okolí se nacházející muže a pokračujte v cestě k dalším kovovým vratům na protější straně prostranství. Cestou odpravte všechny oponenty, kromě „mluvky", stojícího nalevo na skalním výčnělku. Za vraty vyběhněte po schodišti na levém konci chodby a skrze dvojici dveří projděte do zad zmíněnému „mluvkovi". Podrobte ho u propasti speciálnímu výslechu a vraťte se chodbou ke schodišti. Otevřete dveře nalevo a kryjíce se za nimi, případně za blízkým pilířem, postřílejte objevivší se nepřátele. Po smrti posledního (zpomalený záběr) vyběhněte po schůdcích na opačné straně prostranství k mřížím, za nimiž stojí strážný. Vyberte zbrojnici napravo a promluvte se strážným.

Znovu oslovte strážného, vstupte do dveří naproti a za nimi zastřelte trojici gangsterů, z nichž dva drží rukojmí. Vyřiďte další střelce vlevo za rohem a vyslechněte „mluvku" u mříže s nosorožcem, přičemž včas odtahujte muže z dosahu útočícího

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Pohled/otáčení postavy
Křížek » Potvrzení akce
Čtvereček » Quick kill
Trojúhelník » "Slaughter" mód
Kolečko » Sebrání zbraně
L1 » Sekundární střelba
L2, L3 » Změna postoje
R1 » Primární střelba
R2 » Úskok
R3 » Přesné míření
Šipky horní/dolní » Změna primární zbraně
Start » Pauza
Select » Herní volby

nosorožce. Po získání informací běžte vyslechnout úvodního strážného, čekajícího ve výchozí oblasti a dozvíte se pár slov o důvodech jeho zrady. Jakmile ho zabijete, rozběhněte se podél nosorožce doleva a za dveřmi zneškodněte skupinu gangsterů. Vběhněte do následující lokace a zabte v okolí pobíhající lumpy dříve, než stihnout zabít strážné. Po smrti posledního promluvte se strážnými a odejděte exitem.

Vstupte do haly s akvárii a vyřiďte zde se nacházející gangstery. Vyběhněte po rampě napravo, zlikvidujte zbylé padouchy a u zábradlí vyslechněte vzdávajícího se „mluvku". Po výslechu ho použijte jako štít a zpacifikujte nepřátele v přilehlém sálu. Zbavte se štítu, chytněte dalšího „mluvku" a vyslechněte ho u akvária s elektrickým úhořem. Ignorujte jeho sliby a vchodem napravo se rozběhněte vstříc Bushwackerovi a jeho poskokům, rozptýleným po rozlehlé hale. Kryjte se za akvárii a jednoho po druhém odstřelte. Vchodem u žraloka, visícího pod stropem, projděte do následující oblasti. Zastřelte útočníky, přibíhající stezkou zleva a na jejím konci ignorujte vlevo běžícího Bushwackera. Proběhněte rovně ke dřevěnému schodišti a prostřílejte se do skladiště. Otevřete spínačem na zdi klec s municí, poté dveře napravo a vyběhněte na prostranství. S ohledem na časový limit rychle vylezte po levém žebříku na ochoz a zabte všechny gangstery, nacházející se na něm nebo v přilehlých kójích. Poté vyslechněte „mluvku" na pozici u zábradlí. Ovládání rumpálu s klecí nefunguje, ale jak vás informoval „mluvka", v místnosti za ovládacím panelem je ventil, sloužící k vypuštění bazénu. Použijte ho a promluvte si s osvobozenou Joan.

5. GREY'S FUNERAL HOME

Posaďte se v rakvi a až budete moci, vyskočte. Rychle pobijte bezbranné pozůstalé (quick kill) a následně se kryjte u dveří do sousední místnosti. Sejměte všechny uvnitř se nacházející střelce, přičemž využijte speciální, oranžové pozice. „Mluvku" vyslechněte u rakve poblíž vchodu a projděte dveřmi napravo. Na konci chodby zastřelte ve výtahu ukryté gangstery a stejně tak jejich kolegy v kuchyni. Dveřmi vpravo od jídelního stolu opusťte podlaží. V márnici eliminujte početnou skupinu gangsterů a na opačné straně projděte tiše dvojicí dveří. V následující místnosti vyslechněte rozhovor lumpů, poté všechny zastřelte a po smrti posledního seběhněte po schůdcích nalevo od vchodu k „mluvkovi". Vyslechněte ho u pece a ve skladu na protější straně krematoria zastřelte dva gangstery. Spínačem v zadním rohu skladiště otevřete tajný vchod a projděte jím do skladu drog. Na vyznačeném místě uložte bombu, opusťte sklad a vydejte se zpět do přízemí domu. Cestou průběžně likvidujte objevivší se nepřátele.

Nad schodištěm vyslechněte majitele márnice a projděte jídelnou do místnosti s krbem. Vchodem napravo proběhněte ke schodišti a bleskově vyběhněte vzhůru. Chyťte nejbližšího padoucha a použijte ho jako štít. Pobijte ostatní gangstery a rozběhněte se na konec ochozu. Postřílejte všechny lumpy v sousední oblasti a vstupte do ložnice nalevo. Zastřelte násilníka s rukojmím, promluvte se zachráněnou a v chodbě za ložnicí chyťte „mluvku". Vyslechněte ho a pusťte. Skryti za rohem chodby počkejte, až vás nabonzuje kámošům a odpálením bomby celou skupinu zlikvidujte. Pak zastřelte všechny další ničemy v místnosti a u piána vyslechněte dalšího „mluvku". Proběhněte přilehlou chodbou do místnosti napravo a soškou otevřete tajný vchod. Po schodech vyběhněte do podkroví.

Abyste porazili Eddieho, utíkejte stále za ním a střílejte na něj i na jeho poskoky, kteří se respawnují v okolních prostorách. Pokud byste utrpěli vážná zranění, vyslechněte některého z padouchů, čímž si doplníte život.

6. GNUCCI ESTATE

Schodištěm po vaší levici vystoupejte k přístřešku se studnou. Vyslechněte rozhovor gangsterů a počkejte si na „mluvku", procházejícího okolo. Chytněte ho a vyslechněte u studny. Přesuňte se nádvořím k domu, likvidujíce objevivší se ochranku a otevřenými dveřmi vstupte do objektu.

Projděte do sklepa a schovejte se za regálem. Až budete moci, shoďte regál na okolo procházejícího gangstera a rychle se přesuňte ke zdi u regálu. Kulkou do hlavy sejměte příchozího lumpa a ve vedlejší místnosti postřílejte zbylé ničemy. Přemístěte se k protějším dveřím, vyslechněte konverzaci gangstera a Ma Gnucciové a počkejte si, až vstoupí do dveří. Zastřelte ho, v chodbě zabte přibíhající útočníky a vstupte do místnosti napravo. Sejměte ničemu číhajícího u mrtvého mladíka, opusťte místnost, vstupte z chodby do dveří naproti obrazu a ze skrýše napravo od pece vytáhněte „mluvku" a podrobte ho speciálnímu výslechu. Ve skladu za zdí s obrazy si promluvte s vězněným mužem (Petem) a pak spínačem v pravém obrazu otevřete tajnou chodbu. Na jejím konci, u dveří, vyslechněte konverzaci gangsterů a vstupte do skladu vchodem, kolem kterého jste před chvilkou prošli. Překvapte skupinu lumpů u baru a vpravo od pultu vstupte na stanoviště ochranky. Vyslechněte „mluvku" a seberte ze stolu klíč od Peteho vězení. Vraťte se k Petemu, přičemž u východu z tajné chodby a v přilehlém okolí zneškodněte přibíhající útočníky. Osvoboďte Peteho a zastřelte jej. Chodbou, točící se doprava, proběhněte do sousední oblasti, postřílejte zdejší „personál" a na schodech zhlédněte, kterak se jeden z gangsterů snaží nastražit past. Poté vyběhněte vzhůru.

Počkejte si na přicházejícího muže, zastřelte ho a stejně naložte se dvěma jeho kumpány v místnosti nad schody. Střelbou zpoza rohu zneškodněte vpravo (za barikádou) schované střelce a chodbou nalevo se probojujte ke dveřím, u nichž vyslechněte rozhovor za dveřmi stojících gangsterů. Vpadněte do loveckého sálu a zneškodněte zdejší padouchy (využijte speciální pozice). V závěru vyslechněte „mluvku" u krbu, použijte ho jako štít a vstupte do dveří naproti ohniště. Zneškodněte uvítací výbor a přeběhněte chodbou k jídelně. Postřílejte v jídelně a sousední kuchyni se vyskytující gangstery a vyslechněte „mluvku" pod držákem nožů. Vstupte pak do dveří vlevo od pultu a uvnitř spíže otevřete tajnou chodbu. Na jejím konci seberte z trezoru oslepující granáty, vraťte se do kuchyně a protějšími dveřmi vstupte do salónku. Uvnitř se zbavte stráže a na opačné straně místnosti projděte do chodby, vedoucí do sousední lokace. Za dveřmi zastřelte prvního gangstera a za barikádou druhého. Projděte dvoukřídlými dveřmi, kryjte se u protější zdi a zastřelte dalšího barikádníka. Na konci chodby vstupte do odpočívárny a pobijte zde se nacházející lumpy. Vyslechněte „mluv-

ku", přeběhněte k lampičce na zdi vlevo od baru a potlačte ji. V tajném úkrytu seberte klíč a východem v protějším rohu vstupte na chodbu. Prostřílejte se ke křižovatce a odbočte vlevo. Po levici uvidíte dveře od zbrojnice. Vejděte dovnitř a po zneškodnění vnitřní hlídky si doplňte zásoby munice. Vyjděte na chodbu, u vchodu nalevo zaujměte palebné postavení a zlikvidujte postupně gangstery uvnitř místnosti. Vyběhněte schodištěm do vyššího patra a nalevo, na konci chodby, odemkněte druhou zbrojnici. Poberte munici, opusťte zbrojnici a dveřmi napravo vstupte na chodbu. Prostřílejte se na její konec (využít lze přilehlé místnosti) a vstupte do vojenského sálu, v němž pobijte všechny nepřátele, kromě „mluvky". Toho vyslechněte u sochy jezdce a dveřmi nalevo vstupte do knihovny.

Při souboji s Bushwackerem střílejte neustále na jeho hlavu a kryjte se za sloupy. Občas se zbavte dotírajících poskoků. Pokud šéfíkovi odstřelíte brýle, můžete ho oslepit granáty. Až ho dostatečně zraníte, začne střílet rakety. Palte pak od boku na jeho hlavu, přičemž uhýbejte raketám úskoky do stran. Pro doplnění životní energie můžete vyslechnout některého z poskoků.

Po smrti Bushwackera máte tři minuty na opuštění objektu. Zastřelte chlápka, který vyběhne z nedalekých dveří a dalšího v místnosti za nimi. Chyťte „mluvku", vyslechněte ho a otevřete pomocí hodin u krbu tajnou chodbu. Střelbou do hasících trysek na stropě zahaste plameny a na konci chodby počítačem deaktivujte bezpečnostní systém. Vraťte se do místnosti s krbem, dveřmi nalevo od postele vejděte na chodbu, kde uhaste plameny napravo a doběhněte tudy ke dvojici dveří. Levými vejděte do sousední chodby, pak do haly po vaší levici a odstraňte ochranku slečny Gnucciové. Jeden z mužů má vestu, takže palte do hlavy. V následující místnosti speciálním způsobem zabte Ma Gnucciovou.

7. PIER 74

Rozběhněte se nábřežím a u kiosku zastřelte dva rozmlouvající muže. Dále u kontejnerů sejměte další o-

trapy, přičemž „mluvku" vyslechněte na pozici u zábradlí. Pod dřevěnou bednou v zadní části prostranství poté naleznete oslepovací granáty. Vpravo od místa výslechu projděte dřevěnými vraty do sousední oblasti. Probořenou části mola zahněte vpravo, zastřelte stráž a za rohem vstupte do budovy. Uvnitř postřílejte skupinu žoldáků a zpracujte „mluvku" u prosklenného pultu. Vraty nalevo projděte do dalšího úseku nábřeží a postřílejte zdejší oponenty, přičemž se zvláště zaměřte na dva snipery na střeše vzdáleného kiosku. Probijte se nábřežím k restauraci a kryjíce se před střelbou postupně odpravte všechny obránce. Vlevo od pultu projděte do kuchyně, zastřelte hlídku a vyslechněte „mluvku" u stolu s noži. Druhými dveřmi opusťte kuchyň, v chodbě u dveří napravo vyslechněte rozhovor a za nimi zastřelte dvojici únosců. O třetího se postará vaše nová známá.

Spolu se svou společnicí, Černou vdovou, vstupte do skladu, pobijte Rusáky a vlevo seberte na zemi ležící granáty. Přistupte k bedně poblíž parťačky a potlačte ji směrem ke střelcům na opačné straně uličky. Kryjíce se za klouzající bednou se přesuňte vstříc skupině nepřátel a pošlete je na onen svět. Blízkým vchodem vstupte do haly, v níž probíhá přestřelka mezi Yakuzou a Rusáky. Postřílejte všechny gangstery, kromě yakuzského „mluvky", kterého vyslechněte vpravo za rohem. Poté ho zabte a v zadní části prostranství projděte na další dvůr. Osamoceni vystoupejte schodištěm ke vchodu do haly a zaklekněte za dřevěné zábradlí. Zastřelte dva chlápky přibíhající zleva a poté jejich kolegy na protějším ochozu. Seběhněte po schůdcích k východu a na dvoře zneškodněte několik ozbrojenců. Chyťte poblíž se vyskytujícího „mluvku" a dotáhněte ho do přízemí budovy, kterou jste před chvíli opustili. U nádrže se žralokem ho vyslechněte, vraťte se na dvůr dveřmi v protějším rohu haly a vchodem napravo vstupte do sousedního objektu. Černá vdova vám přispěchá na pomoc, takže ve dvou pobijte v hale se nacházející ničemy a na protější straně haly otevřete kovová vrata. Vběhněte do hangáru s letadlem, rozprašte oddíl Rusáků v zadní části hangáru a obejděte letoun. Až dvojice techniků spustí vrtule, zastřelte je a „mluvku" vyslechněte u blízké vrtule. Pak seberte z nedaleké skříňky novou výzbroj.

Podél zdi nalevo se prostřílejte ke vstupu do skladiště a v okolí jeřábu zneškodněte přítomné gangstery. Poté projděte bránou v zadní části skladu a prostřílejte se po rampě do vyššího patra. Zneškodněte hlídky v okolí a vyslechněte „mluvku" na pozici u zábradlí. Pak projděte průchodem napravo a blízkými dveřmi vstupte do sousední haly. Přeběhněte po lávce k žebříku, vylezte do kabiny jeřábu a použijte ovládání ramene ke zničení lodi. Opusťte jeřáb a vraťte se k rampě. Zlikvidujte trojici žoldáků v okolí rampy a přilehlým průchodem vejděte do sousedního skladu. Prostřílejte se ke dveřím na protější straně skladiště a vstupte tudy na ochoz sousední haly. Rychle sklouzněte po žebříku, přičemž si všimněte, kterak jeden z gangsterů drží jako rukojmí Černou vdovu. Jakmile se k němu přiblížíte, vaše parťačka ho vyřídí a přidá se k vám. Poté zneškodněte zbylé útočníky a vyslechněte „mluvku"

na pozici u návěsů. Nalevo odtud spínačem na zdi otevřete vrata, za bednami nalevo seberte oslepovací granáty a právě otevřeným vchodem projděte do finální haly.

Rozběhněte se vlevo k bedně s municí a granátometem. Uchopte ho a počkejte schovaní za blízkými kontejnery. Až tank vypálí, přeběhněte za sousední kontejnery a cestou vypalte na tank jedním nebo dvěma granáty (mířte o něco výše). Střílejíce na tank, přebíhejte mezi kontejnery, dokud tank nezničíte. Munici si můžete doplňovat ve zmíněné bedně.

8. THE IGOR BALTIVSKY

Jakmile Rusáci ukončí konverzaci, sejměte je. Stejně naložte s jejich druhy na terase na protější straně přístavu. Na závěr vyslechněte „mluvku" na pozici u jeřábu. Zastřelte posledního objevivšího se muže, projděte vchodem se zeleným světlem, po schodech seběhněte ke dveřím a v místnosti za nimi zastřelte čtveřici diskutujících mužů. Proběhněte sousedním skladem a v dílně postřílejte všechny Rusáky kromě „mluvky". Toho vyslechněte u cirkulárky. Pak seberte z blízké skříňky útočnou pušku a východem napravo projděte k žebříku. Slezte

ke druhému žebříku a v chodbě pod ním vstupte do strojovny. Zneškodněte personál a vyslechněte „mluvku" u hřídele motoru. Nalevo odtud, na červeně označeném místě, umístěte první nálož a přeběhněte po lávce do protějšího rohu haly. Přes několikero dveří se přesuňte do strojovny a po lávce (směrem vlevo) doběhněte do řídící místnosti. Zabte obsluhu a umístěte druhou nálož. Prostřílejte se vlevo ke schodišti, seběhněte dolů a zeleně osvětlenými dveřmi opusťte oblast.

Projděte do ubikací a postupně zastřelte (procházejíce podél kajut) všechny Rusáky, kteří se objeví. Až budou všechny kajuty otevřené, ve směru daném šipkami na zdi se přesuňte ke schodišti a po něm o patro výše.

Zneškodněte rychle dva Rusáky ve spodní části haly (až domluví), přesuňte se do výklenku nalevo a počkejte, až se z nedalekých dveří vyřítí další ozbrojenec. Zabte ho, pak i obsluhu v místnosti nalevo a odsud se po schodišti prostřílejte do spodní části haly. Kryjte se a jednoho po druhém sejměte všechny oponenty. „Mluvku" vyslechněte u nakladače. Po výslechu promluvte k dívce v kontejneru a rychle zastřelte ze dveří v patře napravo vybíhající útočníky. Těmito dveřmi poté projděte k ubikacím a uvnitř opatrně zlikvidujte všechny Rusáky. „Mluvku", který na vás vyběhne za zatáčkou v zadní části ubikací vyslechněte, pusťte a následujte do jeho kajuty. Dříve, než stačí použít plamenomet, jej zabte a potěžkejte novou zbraň. Poté pokračujte v prohlídce ubikací. Opatrně a pomalu postupujte oblastí a včas se kryjte (třeba i útěkem zpět) před bleskově se objevujícími se útočníky. Střelbou zpoza rohu je postupně zastřelte a zeleně osvětlenými dveřmi projděte na chodbu. Schodištěm vyběhněte o patro výše, na chodbě sundejte plamenometčíka a opatrně se probijte skrze přilehlé ubikace. Zdejší těžkooděnci nejsou žádné bábovky a navíc jsou velmi početným oponentem. Zvlášť si dejte pozor poblíž místa s poškozenou elektroinstalací, kde na vás zaútočí plamenometčík. V poslední kajutě naleznete druhou unesenou dívku i s únoscem. Zůstaňte stát ve dveřích a chvilku pokláboste s Rusákem. Poté ho sejměte kulkou do hlavy a odplujte s oběma sestrami vstříc další misi.

9. CASTLE'S APARTMENT

Počkejte, až se hromotluk rozmáchne obouruč a uhněte před zásahem. Bleskově skočte za jeho záda a chyťte jej. Dotáhněte obra ke speciální zóně u lednice a pohybem analogu nahoru a dolů kolohnáta zpracujte. Až vás prohodí zdí, v sousední lokaci opakujte předchozí postup s tím, že v závěru otřískejte valibukovu hlavu o monitory. Ve třetí fázi souboje použijte k nápravě Rusákova charakteru televizi a prohoďte ho oknem.

10. GRAND NIXON ISLAND

Seběhněte stezkou k okraji lesa a odstřelovačkou sundejte dva snipery na věžích. Odstřelte dole se pohybující hlídku a další strážné, kteří se objeví. Přeběhněte po můstku ke vstupní bráně a otevřete ji spínačem v budce nalevo. V pravé budce seberte granáty, projděte bránou a zastřelte v zadní části nádvoří postávající žoldáky. Na strážních věžích si doplňte munici do odstřelovačky a v mezičase likvidujte vzdálené nepřátele. Po můstku v zadní části nádvoří pak projděte směrem ke vzdálenému objektu.

Odstřelte hlídky na střeše budovy, vpravo se nacházející dvojici střelců a poté další dva, vyběhnuvší proti vám. Vchodem na konci cesty vstupte do levé části stavby a v uličce napravo zastřelte dvojici žoldáků. Zlikvidujte zbylé muže uvnitř noclehárny a „mluvku" podrobte výslechu u ventilátoru. Projděte noclehárnou, prostřílejte se toaletami a chodbou doběhněte do sousední noclehárny. Odstraňte zde se vyskytující vojáky, sejměte střelce na horní terase a v přilehlém skladu si doplňte zásoby. Na opačném konci místnosti zastřelte skupinu vojáků, vycházejících z protějších dveří a na venkovním prostranství zneškodněte v okolí rozptýlené útočníky. Pokud vám to bude činit potíže, vraťte se zpět do úvodní oblasti, seberte ze střechy munici snipery a bočními vraty vlítněte na zmíněné venkovní prostranství. Nebudete tak muset odolávat útokům z několika směrů, ale pouze z jednoho. Ať tak či onak, vyčistěte okolí a stezkou se vydejte do lesa. Kryjte se za stromy a postupně zlikvidujte přicházející hlídky. Využít můžete i pozici na cestičce, vpravo od visícího hada. Za lesem se tiše přesuňte k vozu, stojícímu u vchodu. Vyslechněte rozhovor dvou vojáků, zastřelte je a stejně tak i jejich kumpány v hangáru. „Mluvku" vyslechněte na pozici u dveří džípu. V přilehlém skladu seberte výbušniny a nezapomeňte na granáty ve skříňce, o níž vám „mluvka" řekl. Vyběhněte ven, u zamčené brány umístěte nálož na palivové nádrže a odběhněte od místa exploze. Vzniklou dírou ve zdi prolezte do blízkosti kulometného stanoviště.

Zastřelte dva střelce poblíž kulometu a přeskákejte podél skal vpravo od kulometu. Chytněte kulometčíka, vyslechněte ho u kulometu a vydejte se vstříc skupince objevivších se Rusáků. Pobijte je a postupujte až k železné bráně, která je náhle zničená výbuchem. Pokecejte s agentem Nickem a v jeho doprovodu vtrhněte na nádvoří. Postřílejte okolo se motající žoldáky, granátem sundejte kulometčíka a počkejte až Nick zpřístupní blízké dveře. Projděte jimi do následující oblasti. Prokličkujte mezi překážkami až ke třetímu stanovišti kulometu, přičemž kryjíce se za bednami zastřelte vše, co vám padne do hledáčku. Podél skal napravo proskákejte ke kulometčíkovi, sejměte ho a pokračujte v cestě k objektu nalevo od kulometu. Postřílejte několikačlenný uvítací výbor a vstupte dovnitř.

Probijte se do nejbližší místnosti, odolejte druhé vlně útočníků a uvnitř přilehlé centrály vyslechněte „mluvku" u pojistkové skříně. Vyjděte ven, v uličce nalevo zastřelte dva těžkooděnce a postupujte chodbou ke zbrojnici. U vchodu do ní dejte pozor na dva kulometčíky - zabte je střelbou zpoza rohu. Otevřete dveře do zbrojnice, poberte v různých odděleních rozmístěnou munici a vraťte se na chodbu k čekajícímu Nickovi. Doběhněte ke kavárně, od vchodu postřílejte uvnitř se vyskytující žoldáky a schovejte se za blízkým sloupem. Kryjte se a zlikvidujte muže, přicházející z protějšího rohu. Pobijte pak skupinu osazenstvo kuchyně a dveřmi na protější straně kavárny projděte do chodby. Prostřílejte se podél posi-

lovny ke schodišti a probijte se o dvě patra výše.

Rychle se schovejte za blízký sloup a otočte se doprava. Zastřelte dva přibíhající muže a pak třetího, přibíhajícího zleva. Na závěr sejměte střelce na terase. Schodištěm v levém rohu haly vyběhněte na terasu a rychle přeběhněte k výtahu, likvidujíce dvojici žoldáků. Použijte výtah, vyběhněte z budovy a nasedněte do kabiny lanovky. Seberte uvnitř ležící odstřelovačku a spusťte motory. Zaměřte protější stranu propasti a rychle zneškodněte v protějších strážních věžích, jejich okolí a ve druhé kabině se nacházející snipery.

Vystupte z lanovky, uchopte pistole a vběhněte na rampu s raketou. Na výše položeném ochozu se objeví Rusák. Počkejte, až uchopí barel a zapálí ho. V tu chvíli sud odstřelte, čímž Rusáka zraníte. Opakujte postup, dokud hromotluk neseskočí dolů. Utíkejte před hořícím Ivanem okolo rampy s raketou a ve vhodném okamžiku odpalujte hromady sudů (střelbou nebo granátem). Při běhu zneškodňujte v okolí rozmístěné vojáky. Až Ivan padne, pobijte zbylé nepřátele. Využít můžete i speciál pod raketou. Poblíž se nacházejícími dveřmi se přes schodiště přemístěte do místnosti, v níž zastřelte generála Kreigkopfa a zablokujte raketu stiskem spínače na ovládacím pultu.

11. FISK INDUSTRIES

Rozběhněte se k výtahu a jednoho ze dvou mužů použijte jako štít. Rychle zastřelte druhého, sejděte po schodech do nižší části haly a skryjte se v rohu u schodiště. Postupně likvidujte objevivší se vojáky a pak se rozběhněte na opačnou stranu haly. V čekárně odložte C4 do označené skříňky, železnými dveřmi projděte ke schodišti a dole se rozběhněte chodbou vpravo. Jakmile vstoupíte do zúženého profilu, objeví se několik útočníků. Kryjte se za rohem a jednoho po druhém zastřelte. Probijte se ke dvojici kulometů a kryjte se před kulkami za rohem, vedle opřeného žebříku. Přeskočte za bedny napravo a zastřelte nedaleko se nacházející žoldáky. Až zůstane jen „mluvka", přeběhněte k němu a výslechem získejte kód. Ten použijte na blízkém panelu, čímž vyřadíte z činnosti kulomety. Dveřmi za nimi projděte vstříc Bullseyeovi.

Vlevo, u bedny s municí, seberte granát a kryjte se před Bullseyeovými noži za sloupem. Sledujte, kudy se pohybuje. Vhodně vrženým granátem znehybněte Bullseyeho, rychle zamiřte na hlavu a vystřelte. Tento postup opakujte, dokud šéfík nezmizí. V bedně s municí doplňte střelivo, vedle nasbírejte granáty a použijte výtah.

Vystupte z výtahu a kryjíce se za úzkými zdmi v pravé části rozestavěné haly odolejte skupině přicházejících útočníků. V mezičase se z díry ve zdi napravo vyřítí malý oddíl s „mluvkou". Rychle zastřelte mluvkův doprovod, zneškodněte zbylé útočníky v okolí a vyslechněte „mluvku" u teplometu v zadní části haly. Poté ho pusťte, aby odlákal své přátele. Jakmile proběhne blízkými dveřmi, následujte ho a projděte do sousední sekce. Až vstoupíte na dřevěnou konstrukci, v patře pod vámi se objeví skupina žoldáků s „mluvkou". Postřílejte „mluvkovy" kumpány, vyslechněte ho pomocí nastřelovačky a užijte si další rande s Bullseyem. Vzadu u zdi sbírejte u bedny s municí granáty (pokud žádné nemáte) a stejným způsobem jako při minulém setkání absolvujte duel s šéfíkem. Až jej přinutíte k odchodu, doplňte si zásoby a blízkými dveřmi projděte do sousední, kruhové haly. Projděte podél sloupů a kryjíce se za nimi zneškodněte v okolí se vyskytující oponenty. „Mluvku" vyslechněte u výtahové šachty. Projděte napravo dvojicí dveří a po schodišti vyběhněte vzhůru. Cestou zlikvidujte střelce, objevivší se na schodech a na okolní terase. V hořejším poschodí projděte kovovými vraty do sousední chodby.

Proběhněte do sálu s Bullseyem a najděte v levé části bednu s municí. Kryjte se před Bullseyeovou střelbou za sloupy a kombinací granátů se střelbou do hlavy ho zabijte.

Schovejte se za skříň v nejbližším rohu místnosti a otočte se vpravo, směrem k čince. Vyčkejte, až se uličkou zleva přihrnou bojovníci Zakuty, a postupně je všechny zastřelte. V mezičase se další útočníci objeví ve dveřích vpravo od vás, takže buďte připraveni. Hned na počátku můžete chytnout prvního přiběhnuvšího protivníka a v průběhu přestřelky ho použít jako štít. Pakliže vám vydrží až do konce bitvy, můžete ho zneškodnit na speciální pozici u činky. Ještě před tím ho v případě potřeby vyslechněte, abyste si vyléčili utržená zranění. Vchodem poblíž činky projděte do sauny a dalšími dveřmi na chodbu. Poté se svezte výtahem na pravém konci chodby.

Vykoukněte z kabiny a zapojte se do přestřelky mezi Yakuzou a místní ochrankou. Zneškodněte postupně všechny nepřátele a přemístěte se do horní části haly. Kryjte se před střelbou kulometu a proběhněte k čekárně, v níž jste si prve odložili C4. Zastřelte aktéry zdejší přestřelky, seberte ze skříňky C4 a vraťte se cestou, kterou jste přišli, zpět k výtahu. Současně zneškodněte objevivší se útočníky. Od výtahu přeskákejte podél zdi ke vchodu do budovy, zlikvidujte kulometčíka a umístěte u východu nálož. Odběhněte stranou, zastřelte přibíhající ochranku a odejděte explozí vzniklým průchodem.

12. PIER 74 REVISITED

Seskočte do spodní části haly a skryjte se před zraky přicházejících nepřátel za kontejnerem na okraji uličky. Zastřelte uličkou přicházející mafiány a prostřílejte se tudy do sousední haly. Zlikvidujte okolní nepřátele, vyjma „mluvky". Toho vyslechněte vzadu u jističe. Zastřelte ho a bránou, která se otevře po zabití všech oponentů, vstupte do oblasti, v níž probíhá souboj spřátelených vojáků s Yakuzou. Pomozte kolegům zlikvidovat odpor a po zpomaleném záběru, potvrzujícím smrt posledního nepřítele, vstupte do oploceného prostoru v centru haly. Zneškodněte chlápky přicházející po rampě a vejděte do skladiště nalevo. Pomozte kolegům eliminovat protivníkovy muže a vraťte se k rampě. Spínačem na zdi otevřete vrata napravo, uvnitř skladu zastřelte dvojčlennou stráž a dveřmi naproti vchodu projděte do skladu s jeřábem. Rozběhněte se k němu, po výbuchu seskočte z lávky doleva a poblíž speciální výslechové pozice naleznete vystrašeného „mluvku". Podrobte ho výslechu a přijměte nabídku k výměně zajatců. Postupujte s „mluvkou" vpřed, až narazíte na jeho bratra, držícího rukojmí. Vpalte mu kulku do hlavy a s podporou o-

svobozeného člena jednotek S.H.I.E.L.D. zlikvidujte okolo se vyskytující příslušníky Yakuzy. Můžete si také doplnit zásobu granátů u barelů vpravo od místa setkání s rukojmím. Při zmíněném boji s Yakuzou si dejte pozor na těžkooděnce s kulomety. Zbavte se jich rychlou střelbou do hlavy nebo technikou „quick kill". Po vyčištění oblasti projděte dveřmi v zadní části přístaviště a spínačem otevřete bránu.

Rozběhněte se do oblasti vpravo od letadla a zlikvidujte zde se nacházející týpky. „Mluvku" vyslechněte u vrtule a zastřelte. Přesuňte se na opačnou stranu haly, eliminujte zdejší obránce a v zadní části lokace pomozte spřáteleným jednotkám v boji proti Yakuze. Projděte blízkým průchodem do sousedství a v levé části haly rozprašte početný oddíl obránců. Blízkým vchodem vstupte na nádvoří, zaregistrujte rukojmí s bombou na těle a všimněte si utíkajícího „mluvky". Dojděte si pro něj rychle do přilehlé budovy a venku ho vyslechněte. Přiveďte ho pak k rukojmímu a počkejte, až deaktivuje bombu. Poté ho zastřelte a uvnitř objektu zlikvidujte jeho kolegy. Vyběhněte po schodech o patro výše, na lávce vlevo sejměte osamoceného obránce a rozběhněte se na konec zmíněné lávky, kde ve skladu naleznete hromadu munice. Vraťte se zpět směrem ke schodišti a v jeho blízkosti zastřelte objevivší se nepřátele. Vlevo doběhněte ke dveřím, vstupte do sousední oblasti a bleskově zastřelte muže, který drží rukojmí v nižší části haly. Poté odprásknete dva jeho kámoše a seběhněte k zachráněným civilistům. Zneškodněte na jejich tělech upevněné bomby a blízkými dveřmi vstupte do haly. Chytněte „mluvku", vyslechněte ho a pusťte - výměnou za nepřáteli drženého vojáka. Následně, s podporou spřátelených jednotek, zlikvidujte nepřátelskou skupinu, přičemž si dejte pozor na obsluhy kulometů. Pak promluvte s některým členem S.H.I.E.L.D.

13. MEAT PACKING PLANT

Přistupte ke vchodu do haly a kulkou do hlavy sejměte mafiána, držícího rukojmí. Rychle se schovejte za roh a postupně odpravte v okolí se vyskytující mafiány. Promluvte se zachráněným, vyslechněte „mluvku" a propusťte ho. Projděte do sousední části jatek, zastřelte zbylého Yakuzu a dveřmi naproti startovací pozice vstupte do malé místnosti. Z levých dveří vypadne mrtvé rukojmí. Zastřelte rychle všechny mafiány v hale nalevo, a to dříve, než zabijí třetí, zde přítomné rukojmí. Proběhněte průchodem vedle dveří, jimiž jste přišli a vzadu počkejte, až člen gangu Gnucciů zastřelí dvojici Yakuzů. Pak ho chytněte, vyslechněte a pusťte. Od této chvíle jsou Italové na vaší straně, a to přinejmenším do té doby, než někoho z nich zraníte. Běžte za propuštěným Gnuccim do dříve navštívené místnosti se třetím rukojmím. Projděte dveřmi napravo a postřílejte v pracovním oblečení oděné Japonce. Východem po vaší pravici opusťte stávající halu a vyčistěte sousední chladírnu od Yakuzanů. V zadní části chladírny projděte do skladu, kde zastřelte mafiána, držícího rukojmí. Promluvte s osvobozeným mužem, vyběhněte z haly ven a protějšími dveřmi vstupte do další Yakuzou střežené chladničky. Eliminujte protivníky a v zadním skladu osvoboďte poslední rukojmí. Vraťte se do předešlé haly, vylezte po žebříku poblíž nakladače a projděte do sousední části masokombinátu.

Slezte po žebříku do chodby a dveřmi projděte do sekce, v níž probíhá poprava Yakuzy. Chodbou nalevo se přemístěte do výrobní haly a zapojte se do přestřelky. Na konci uličky, vedoucí mezi pásy, počkejte na příchod japonského dua a po jeho eliminaci proběhněte malou místností do sousední, rozlehlé oblasti. Pobijte Yakuzy, v místnosti poblíž výslechové pozice osvoboďte rukojmí a přítomného „mluvku" podrobte výslechu. Jakmile obdržíte klíč, proběhněte po lávce směřující doleva. Vstupte do haly, probojujte se ke kanclu napravo a projděte jím na schodiště, vedoucí do přízemí. Postřílejte Yakuzy, seberte „mluvku" a vyslechněte ho u lisu. Vraťte se ke schodům a před nimi napravo vběhněte podél vozíků do uličky, vedoucí k další hale. Pomozte Gnuccimu přemoci Yakuzany a vyslechněte „mluvku" u dopravníku balící linky. Pak se otočte a vlevo od rampy proběhněte k průchodu do skladu. Kryjte se za bednami a postřílejte všechny v okolí ukryté Japonce. Ve skrýši - v chodbě nalevo - seberte munici a naproti, u východu z haly, vyslechněte dvojici Gnucciů. Poté projděte dveřmi, ke kterým vás gangsteři zavedou. V následující oblasti vstupte do kanclu, vyslechněte monolog šéfa gangu a zabte ho i s jeho poskoky. Vraťte se na chodbu, odstraňte hlídky a vlevo vstupte do sousední lokace. Prostřílejte se ulicí podél toalet ke skladišti, uvnitř něj zastřelte několik gangsterů, dveřmi na opačném konci nakoukněte do laboratoře a zpoza dveřního rámu odstřelte zbylé ničemy.

14. STARK TOWERS

Projděte chodbou a po aktivaci neprůchozí clony se vraťte ke dveřím u výtahu. Až se v nich objeví „mluvka", chytněte ho a vyřiďte jeho zbraní dvojčlenný doprovod. Proveďte výslech u laseru a zabte bonzáka „quick killem". Projděte laborkou do chodby za clonou, na konci vstupte do chodby nalevo, zastřelte další dva Yakuzy a projděte do haly s mrtvými vojáky. Seberte jejich zbraně, na opačné straně vstupte do elektrorozvodny a zbavte se další dvojice nepřátel. Projděte rozvodnou do sousedství.

Na protější straně haly rychle proběhněte do odpočinkové místnosti a na terase chyťte za límec nic netušícího Yakuzu. Odhoďte ho na vrtuli helikoptéry, seberte o zeď opřenou odstřelovačku a z pozice u žebříku v zadním rohu terasy zastřelte dva Yakuzy, pálící zezdola. Slezte po žebříku o pár příček a jakmile vyběhne na prostranství čtveřice Yakuzů, dosud skrytých pod terasou, vyšplhejte zpátky nahoru. Odstřelte je, sjeďte po žebříku a rychle zabijte posledního Yakuzu. Posbírejte munici mrtvých a slezte po žebříku u plotu na střechu sousední budovy. Kryjte se před střelbou z vrtulníku a prolezte poklopem na konci uličky.

Počkejte za rohem napravo, dokud se neobjeví hlídkující těžkooděnec. Až se otočí, chyťte ho a použijte jako štít. Zastřelte technika za rohem a projděte přes sousední chodbu do rozlehlé haly. U „Special Kill" pozice zastřelte prvního zdejšího Yakuzu a poté postupně všechny, kteří se objeví v dostřelu. Probijte se k testovací místnosti a zneškodněte okolní mafiány. „Mluvku" vyslechněte na pozici u testovaného zařízení. Jakmile vám prozradí úkryt s municí (panel napravo), zabte ho, seberte náboje a východem v zadní části haly projděte do následující lokace.

Vstupte do dveří napravo, zastřelte Yakuzy v horní části haly a vy-

slechněte „mluvku" na pozici u schodů. Vezměte si novou pušku od spřáteleného strážce a vchodem na opačné straně haly vstupte na půdu administrativy. Zlikvidujte v okolí se vyskytující Japonce a dveřmi z terasy projděte do sousední lokace. Vchodem naproti vstupte do druhé administrativní sekce, kde velmi opatrně zneškodněte zdejší personál. Protějším vchodem vstupte do sousední haly a vstupte do dveří nalevo. Zastřelte těžkooděnce za pulty v uličce a prostřílejte se následující oblastí ke vchodu na prostranství.

Přemístěte se rychle do protějšího rohu prostranství k bedně s municí, seberte pohozenou odstřelovačku a sejměte dva chlápky na terase. Pomocí opodál (u druhé bedny) ležícího raketometu na etapy zlikvidujte vrtulník. V mezičase odstraňte útočníky, objevující se na horní terase i na spodním prostranství.

15. THE TAGAKI BUILDING

Vyslechněte zpoza zdi nalevo rozhovor chlápků u baru. Poté postřílejte všechny Yakuzy, proskočte do výklenku za zdí a vyslechněte zde přítomného „mluvku". Propusťte ho a běžte za ním k toaletám. Počkejte, až si promluví se svým parťákem a poté oba zastřelte. Na dámských záchodcích promluvte se ženou a na konci baru vyslechněte konverzaci. Vpadněte do restauračky, postřílejte muže Tagakiho a vyběhněte schodištěm okolo výtahu do vyššího patra. Zneškodněte obranný oddíl a dveřmi na opačné straně restaurace projděte do nočního klubu. Vyslechněte „mluvku", postřílejte po okolí rozmístěné gangstery a seběhněte schodištěm do přízemí. Přeběhněte přes parket k baru, vlevo od něj vstupte do kuchyně a zbavte ji všech „kuchtíků". Prostřílejte se přilehlým skladem do lednice, v níž promluvte s civilistkou a vraťte se do skladu. Chytněte za límec přicházejícího „mluvku", pobijte muže tvořící doprovod a prostřílejte se do kuchyně. Zde odolejte útoku několika nepřátelských skupin a vyslechněte „mluvku" u friťáku. S „mluvkou" jako štítem se prostřílejte k výtahu na schodišti restaurace. Pokud „mluvka" nevydrží, chyťte si dalšího, bíle oděného „mluvku". Po likvidaci případných nepřátel vstupte do výtahu.

Rozběhněte se uličkou vpravo, zahněte vlevo a proběhněte zasedačkou do místnosti, připomínající muzeum vojenství. Dveřmi naproti vstupte do sálu, v němž čeká Tagaki.

Seberte katanu ze stojanu před vámi a zabijte (quick kill) Tagakiho. Jeho půvabné strážkyně spáchají harakiri. Vy zatím rychle podrobte „mluvku" výslechu. Proběhněte vlevo do vojenského sálu, odtud do zasedačky (levé dveře na protější straně) a pak do místnosti nalevo. Odtud vstupte dveřmi napravo do místnosti, v níž ze stolku seberte klíč a od poblíž ležícího vojáka automatickou brokovnici. Probojujte se do předešlé místnosti a naproti vběhněte do Tagakiho kanclu. Laptopem na stole spusťte odpočet pro otevření únikového východu a postavte se za sloup tak, abyste viděli na oba vchody. Ubraňte pozici až do konce odpočtu. Poté se prostřílejte přes dvoukřídlé dveře do vojenského sálu a vchodem nalevo od koně proběhněte k výtahu. V uličce napravo zpřístupněte za obrazem skrytou chodbu, vstupte do nejbližších dveří a skrze místnost se prostřílejte do uličky, vedoucí ke kulometčíkovi. Zabte ho a vběhněte do výtahu za kulometem.

16. RYKER'S ISLAND

Projděte kovovými vraty a v uličce napravo zabijte trestance, který drží v šachu strážného. Ze země zvedněte pistoli, ze strážnice brokovnici a přes detektor v sousedství strážnice projděte do jídelny. Zabte dvojici nepřátel a protějšími dveřmi proběhněte do kuchyně. Zlikvidujte trestance a chodbou podél kuchyně se přesuňte na schodiště. Sejměte zde přítomného vzbouřence a poté zlikvidujte další, nacházející se na terase. Z okna seberte klíč a otevřete jím dveře v kuchyni. Doběhněte chodbou ke skupince trestanců, sejměte je a po schodech napravo vyběhněte k celám. Zastřelte vzbouřence, kteří se objeví za vámi a v jedné z cel vyslechněte „mluvku". Seběhněte po schodech a uličkou vpravo doběhněte (přes strážnici) k žebříku. Vylezte vzhůru a blízkými dveřmi vstupte na střechu. Vyslechněte „mluvku", zabijte ho na pozici u trafostanice (oranžové pole) a vraťte se k žebříku.

Sešplhejte dolů, za strážnicí - v uličce nalevo zneškodněte skupinu vzbouřenců a vyslechněte „mluvku" schovaného v cele . Dojděte si do patra pro Molotovovy koktejly, ležící v jedné z cel a vběhněte u hořící hromady trosek do chodby s poškozenou elektroinstalací. V uličce napravo zlikvidujte vzbouřence, popravující strážné a následně v blízké strážnici spínačem otevřete vrata, viditelná přes okno. Proběhněte tudy do sousedního bloku, pobijte v okolí hořících cel se nacházející vězně a promluvte se strážným. Chodbou vlevo projděte ke dveřím s nápisem „Death Row" a uvnitř, u cely pod schodištěm, promluvte s „rozparovačem". V rámci nabídnutého obchodu otevřete spínačem na zdi celu s odsouzeným, promluvte s ním a vyslechněte na elektrickém křesle. Po popravě vyběhněte po schodech zpět do chodby a vstupte do dveří, situovaných za rohem vpravo.

Projděte chodbou a nalevo zabte osamělého trestance. Pod schodištěm na protější straně seberte auto - brokovnici (pokud jste zlomili „rozparovače") a vyběhněte vzhůru. Opodál narazíte na skupinu popravčích. Zabte všechny, kromě „mluvky". Toho vyslechněte u oprátky. Po výslechu ho pusťte, promluvte s ním a odměnou vám bude bezproblémový průchod prádelnou. Pokud však toužíte po krvi, zabte všechny „prádelníky" a zdejšího „mluvku" vyslechněte u „žehličky". Seberte pak Molotovovy koktejly za jednou z praček a blízkým vchodem proběhněte na chodbu. Přes dvě skupiny vzbouřenců se prostřílejte k dílnám a uvnitř zpacifikujte oddíl trestanců. Po smrti posledního z oblasti protějšími dveřmi.

Vběhněte do haly se vzbouřenci a pobijte všechny vyjma „mluvky". Vyslechněte „mluvku" u bucharu a po schůdcích a kovové lávce projděte k východu. U schodiště za dveřmi zastřelte těžkooděnce Yakuzy a poté se opatrně probijte do horního patra. Podél kanclů se probojujte chodbou na první odbočku vlevo a na jejím konci prorazte početným oddílem těžkooděnců. Probojujte se přes dva páry zabarikádovaných Yakuzů a z kanclu na konci uličky vstupte vstříc Jigsawovi.

Střílejte do Jigsawova jetpacku, díky kterému létá, přičemž uhýbejte před střelbou. Až se vám podaří ho přimět k boji na zemi, vyhledejte v okolí se nacházející RAMS (dálkové odpalované nálože). Některé leží na zemi, jiné seberte okolním ozbrojencům. Nastražením a navazujícím odpálením RAMS pomalu Jigsawa udolejte.

Julius Rácz

The Lord of the Rings: The Third Age

S partou dobrodruhů nejrůznějších ras a s našimi radami zvládnete boj proti Sauronovi levou zadní.

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** In-house ■ **RECENZE:** PLAY 6 - 65%

Celá Středozem i její obyvatelé v dalším pokusu o vyklepání zlatonosného oslíčka.

Eregion

První souboj nelze vyhrát. Po něm vás přijde zachránit elfka, se kterou budete muset absolvovat cestu k velké bráně. Po cestě se naučíte základy boje, de facto okopírované z *FFX*. Z věže vyjděte druhým východem a pokračujte na jih. Po chvíli narazíte na karavanu elfů napadenou Orky. Zachraňte je a odškrtne se vám druhý quest. Teď je třeba najít v okolí tři tlupy loupežníků. Až je zabijete a odškrtne se vám úkol jako splněný, vydejte se skalní soutěskou dál.

Utíkejte po cestě do skal a potkáte lovce napadeného vlky. Bude následovat souboj s dalším vlkem, po jehož zabití se blížeji seznámíte. Dříve než budete pokračovat na jih, musíte najít trojici vlků stejně jako v případě barbarů. Až se vám ukončí úkol, můžete jít dál. Po krátkém rozhovoru se dostanete na plácek, kde uvidíte krátký filmeček. Pokud chcete, můžete si doběhnout pro truhlu a pak pokračovat dál po směru šipky. Doběhnete k ruinám, kde na vás zaútočí tlupa skřetů. Vypořádejte se s nimi a vydejte se do nitra ruin po točitých schodech. Proběhněte je a doběhnete k elfímu portálu. Z něj seberte artefakt a po svahu se vydejte do lesa.

Najděte veliký strom, na který budete moci vyběhnout, a v jeho koruně naleznete další oltář a artefakt. Vraťte se na cestu a po chvíli dorazíte až do lokace s vodopádem, kde bude druhý oltář. Zabitím orků, kteří ho budou hlídat, se splní další quest. Vezměte si artefakt a běžte na následující rozcestí. Cesty vpravo si nevšímejte a utíkejte pořád za nosem až k poslednímu oltáři. Jeho zpřístupněním se ukončí quest a dostanete mapu. Seberte poslední artefakt a dokončí se další úkol.

Teď se vraťte na rozcestí a odejděte jihovýchodní cestou hlouběji do lesa. Za chvilku se k vám připojí další člen vaší družiny. Trpaslík Hadhod je přesná kopie Gimliho - malý, silný a se zakrnělým mozkem. Takže se vydejte dál po cestě na sever, tak jak vám ukazuje šipka, a dorazíte až k branám Morie, kde si uložte hru a bojujte s nepřáteli tak dlouho, dokud nebudete mít Perfect Mode. Pak jděte směrem k bráně.

Boss - Watcher

Po krátkém filmečku vás hra ihned hodí do souboje s bossem. Vodní příšera není moc těžká, ale pokud máte Perfect Mode připravený, bude její smrt rychlejší. Za normálních okolností může útočit pouze Elegost, protože jako jediný má zbraň na dálku. Elfí útočná vodní magie je tu k ničemu, jediné kouzlo, které se dá využít, je Hadhadovo Flaming Fury. Pokud s Benethonem použijete Taunt, bude chvíli příšera útočit jen na něj a nebudete muset plýtvat AP za léčení celé skupiny. S Idrial použijte Haste of Elves na lučištníka a tím si zajistíte jeho častější hraní. Pokud už má Elegost Piercing Might, snižte jím krakenovi útočnou sílu.

Po souboji je kapitola Eregion kompletní

Western Moria

Uložte si hru a vydejte se po cestě do zatopeného sálu, kde se znovu utkáte s Watcherem - použijte stejnou metodu jako předtím. Splnili jste první úkol. Odejděte druhým východem z místnosti a utíkejte jeskyněmi. Narazíte na truhlu hlídanou dvojicí monster. Až je zabijete, vezměte si z truhly první ze sedmi artefaktů. Pokračujte k savepointu a od něj po mostě utíkejte dál. Napadne vás goblin, od kterého si po souboji trpaslík vezme mapu. Další zastávka bude na dlouhém schodišti, kde budou po stranách schované truhly. Dvě truhly s artefakty jsou na mapě vyznačené, takže je nelze přehlédnout.

Při cestě do středu Morie narazíte na rozcestí. Cestou vedoucí doleva zatím nechoďte, tam půjdete až nakonec.

Utíkejte stále po cestě a nikam neodbočujte. Doběhnete do lávové jeskyně, kde najdete v truhle artefakt. Následuje cestu, dokud se neodehraje krátká animace a trpaslík nenajde klíč. Jeden úkol je splněný a další dostanete. Vydejte se zpět do jeskyní a dejte se první zatáčkou napravo. V trůnním sálu bude čekat menší uvítací výbor. Nalezením knihy získáte přístup do skryté chodby a další úkol bude splněný. Zároveň tu naleznete další dva artefakty a sekyru pro trpaslíka.

Zaběhněte zpět na křižovatku nad velkým schodištěm. Teď už zbývá poslední artefakt na konci cesty, kterou jste zatím neprozkou-

mali. Ve chvíli, kdy máte všech 7 artefaktů, můžete otevřít kamennou truhlu vespod haly. Tady naleznete výbavu pro Hadhoda. Prozkoumejte stěnu, u které je červený bod, a elfice najde cestu dál. V další lokaci si jen uložte hru a odejděte z této části Morie.

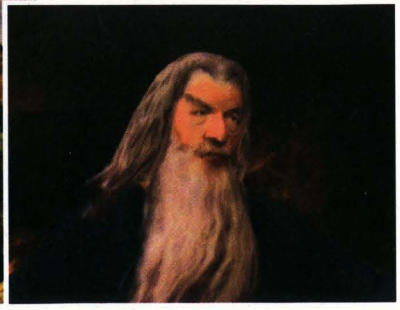
Eastern Moria

Vyběhněte po troskách ven ze sálu do velikého dómu a běžte stále na sever. Za nějaký čas vás obklopí skřeti, se kterými si snadno poradíte. Doběhněte na konec dómu a přejděte do další části. Seběhněte po schodech a dorazíte do velké haly, kde na vás zaútočí skřeti. Po souboji se vám odškrtne úkol požadující nalezení sochy trpasličího lorda. Ještě než se vydáte dál, začněte pobíhat po hale a snažte se najít třetího trolla. Jeden z trollů bude mít sekyru potřebnou k dokončení questu. Vydejte se dál a po schodech doběhněte až do místnosti s oltářem, kde bude partička skřetů. Jejich likvidací splníte další úkol. Úzkou cestou vyběhněte nahoru a uvidíte skřetího bubeníka. Cesta k němu bude plná soubojů a v jednom z nich narazíte na čtvrtého trolla. Probojujte se až k bubeníkovi a sejměte ho - další úkol splněný. Ze sálu odejděte druhou cestou. V lávové jeskyni je jenom pár truhel a pátý troll. Vyběhněte veliké schody a v dalším obraze bude po krátkém rozhovoru souboj s dalším trollem. Ten po sobě zanechá brnění a splníte tak jeden z mnoha úkolů.

Znovu pokračujte v cestě, seberte z oltáře trpasličí výbavu a doběhnete do místnosti se sarkofágem. Tady bude čekat šéf goblinů. Jeho zabitím splníte další quest. Sebráním věcí ze sakrofágu se ukončí úkol požadující nalezení luku. K dalšímu savepointu to bude trochu delší cesta, na které navíc potkáte sedmého a osmého trolla a to navíc v jednom souboji. Za savepointem už bude most Khazad-dum a splněný další úkol. Seběhněte o kousek níže a spustí se animace, po níž budete vrženi do souboje s posledními dvěma trolly. Nejdříve se zbavte bubeníka, který boostuje kámoše a posléze i druhého trolla. Trollů jste sice zabili deset, ale to nevadí, quest je stejně splněný. Z nedaleké truhly si vezměte helmu, která ukončí poslední úkol v této části. Než půjdete pomoci Gandalfovi s Balrogem, jděte si uložit hru k předposlednímu savepointu a namaxujte si ukazatel „Perfect". Pokud si chcete následující souboj o něco ulehčit, vyskočte ze hry a v Evil Mode si vybojujte v západní Morii Cracked Elfstone of Shadow Protection. Až budete mít tři kameny, dejte je trojici, se kterou budete chtít bojovat. Sice to moc nepomůže, ale aspoň něco. Pak se vydejte na Balroga.

Boss - Balrog

Celý souboj je docela jednoduchý, pokud víte co máte dělat. Hlavními tahouny budou Gandalf a Idrial. Ti disponují magií světla a vody, proti které je Balrog slabý. Naopak energii mu přidává ohnivá magie, takže s trpaslíkem si moc nezakouzlíte. Hned po nástupu do boje dejte s Gandalfem ochranou bariéru snižující poškození od Balroga. Pak skilly Company Might a Company Valor zvyšte sílu party a ostatní atributy, použijte lučištníkovy skilly na oslabení bossovy síly fyzickým útokem a obranu proti magii a s Idrial snižte sílu Balroga útokem Weakening Slash. Pak už jen stačí útočit s Gandalfem a Idrial a hlídat si hladinu HP, která by neměla klesnout pod 1500. K léčení používejte předměty léčící celou partu (Kingsfoil Leaves), v případě potřeby si AP vycucněte gandalfovým skillem z Balroga - doplní AP celé partě. Většina útoků jsou plošného rázu zraňující všechny, proto raději nepodceňujte léčení. Stejně jako u prvního bosse i zde pomůže útok Perfect. Nejúčinnější je Fell Clawing.



East Emnet Gullies

Po několika krocích narazíte na další postavu, která se k vám dočasně přidá. Je to elf Aranel, kterému teď máte pomoci dát dohromady obranu elfů. Vydejte se levou cestou a po chvíli natrefíte na prvního elfa. Pokračujte dál po cestě a na rozcestí zahněte doleva. Dostanete se na dlouhou cestu vedoucí do tábora Uruků. Na konci cesty vás bude čekat kapitán Uruků. Až ho zabijete, ukončí se vám úkol a můžete se vrátit zpět do bludiště. Utíkejte podél mapy tak, abyste měli stěnu po levé ruce, a po chvíli se znovu setkáte s Gandalfem, tentokrát Bílým. Pokračujte dál a za chvíli uvidíte úzkou cestu vedoucí do skal. Vydejte se po ní a na konci před rozlehlou planinou vás znovu zastaví Gandalf. Napravo podle mapy najděte elfa napadeného divokými zvířaty a pak podle mapy najděte druhého elfa hlídajícího na vyvýšeném plácku poblíž savepointu. Další dva úkoly splněné. Od něj povede úzká ulička dolů do míst, kde jste předtím šli odříznout Urukům zásobování. Tady vybrakujte bedny a vydejte se nazpět do místa, kde jste potkali poprvé Gandalfa. Zamiřte tradičně doleva a po chvilce doběhnete do jeskyně, kde na vás vybafne veliké zvířátko. Sejměte ho a splníte další úkol. Cesta se rozděluje. Nejdřív se vydejte nalevo a pomozte elfovi a pak seběhněte kopec do podzemní jeskyně. Další elf tam leží mrtvý, takže žádný spěch, stejně neuteče. Máte splněné tři úkoly a můžete se vydat ven na sluneční světlo. Před jeskyní jděte cestou nalevo a najděte místo označené na mapě. Dostanete úkol najít Ro-

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

MAPA
Levý analog » Pohyb postavy
Pravý analog » Ovládání mapy
Křížek » Akce
Čtverečeek » Zoom minimapy
Trojúhelník » Menu
Šipky » Zoom kamery

BOJ
Šipky » Pohyb v menu
Křížek » Výběr položky
Kolečko » Zrušení volby
Čtverečeek » Zobrazení údajů
L1 » Prohazování postav
R1/R2 » Posun řadou rozložení tahů

hanovu pozorovatelnu. Podle mapy to bude snadná záležitost. Poslední, co musíte udělat, je doběhnout do části, kde jste podruhé mluvili s Gandalfem, a najít hordu Uruků a nakopat jim zadek.

Plains of Rohan

Po chvilce narazíte na vesničanku pronásledovanou skřety. Pomozte jí a utíkejte dál. Při příchodu do vesnice potkáte ženu se sekyrami, ze které se stane další stálý člen vaší družiny. Zároveň se její záchranou splní jeden z úkolů. Nedaleko vás bude u savepointu postávat partička jezdců, které pošlete pryč - splněný úkol. Pak utíkejte na západ k hnízdu Wargů, kde bude trojice rytířů. Pošlete je bránit Helmův žleb a odškrtne se vám další úkol. Vběhněte do jeskyně a řiďte se podle pravidla zeď nalevo. Doběhnete k dalším vojákům, po jejichž odeslání se odškrtne úkol. Do jeskyně se nevracejte a jděte k tvrzi. Po krátkém rozhovoru se podél řeky začněte vracet do vesnice a dále pak k místu, kde jste začínali. Zde bude posledních šest rytířů. Až splníte i tento úkol, můžete se vydat zpět k zavřené bráně. Před vstupem na most si hru uložte, souboje jsou tu dost kruté. Přes most se dostanete až k pevnosti napadené Sarumanovými jednotkami. Dostanete úkol dostat se do velké haly. Takže si musíte otevřít několik vrat, abyste se dostali až k samotné hale. Nejdříve se vydejte po cestě nalevo a otevřete si vrata u krajní zdi pevnosti. Seběhněte kousek zpět a otevřenými vraty doběhněte k dalším rumpálům (orientujte se podle mapy). Pak utíkejte k rumpálům nad prostřední branou, kterými si otevřete brány napravo. Pak už jen doběhněte k hale, uložte si hru a vstupte dovnitř.

Následuje souboj s pěkným sýčákem. Sice to není boss, ale asi vám dá pěkně zabrat, ale je tu jedna věc, kterou můžete udělat. Pakliže máte skill Frenzy u Idrial, vyšplouchejte Uruky ve vodní magii. Mají moc vysokou agilitu a jen málokdy je trefíte fyzickým útokem. Pokud to není nezbytně nutné, snažte se nepoužít Perfect mód.

Otevřete si poslední bránu na východě a vyběhněte z pevnosti. V jeskyni vybrakujte truhly a u savepointu si uložte hru. Připojí se k vám nastálo váš další bojovník Eaoden.

V úzké skalní soutěsce můžete vzácně narazit na přízrak se svojí létající potvorou. Morweninym skillem na kradení expů se mi ho povedlo ohoblovat o 260 000 zkušeností. Až doběhněte k dalšímu savepointu uložte si hru a jděte najít Morweninu rodinu.

Boss - Sharku

Buď se můžete plácat bojováním, nebo jednoduše nepřátele smést jediným útokem obřího Enta (Perfect Mode). Pokud byste zvolili boj, odstraňte z cesty nejdříve dvojici orků a pak si došlápněte na Warga. Nejvíce vám v boji pomůže vodní magie Idrial a Eadonův Drain Health.

Helm's Deep

Utíkejte po schodech nahoru, až doběhnete k velkému sálu se stoly. Před sálem bude cesta, která povede nalevo a tou se dostanete do druhé části pevnosti. Nedaleko vchodu bude bedna s Helmovým kladivem. Tím jste splnili první úkol. Teď musíte najít Theodena. Takže se vraťte do předešlé části a sejděte první schody. Před sebou budete mít cimbuří, na němž bude stát kápo (je označený na minimapě). Po splnění tohoto úkolu je na řadě Gamling. Ten je ve zbrojnici, do které se jde chodbou směřující do podzemí a najdete ji napravo od schodiště vedoucího do hodovní síně. Můžete si tu uložit hru a pak se vydejte za Legolasem.

Legolase naleznete na hradbách v druhé části pevnosti, kde je rozbitý vojenský tábor. Po rozhovoru s ním bude na řadě trpaslík Gimli, který se nacpává v sále se stoly. Tak, nyní vám zbývá najít Aragorna u koní v místě, kde jste začínali hru, a nakonec si opět promluvte s Gamlingem ve zbrojnici. Po rozhovoru se vás Gamling zeptá, zda jste připraveni na obranu, tak mu řekněte, že ano, a bitva může začít.

První bitva je na valu, kde byl předtím Legolas. Ten vám přijde na pomoc, ale jen v první bitvě. Důležité je, abyste zničili všechny tři žebříky, po kterých lezou posily. Nejdříve musíte zabít nepřítele, který stojí před ním, a pak můžete útočit na žebřík. Po pár bojích se přesunete dolů k díře ve zdi. Tady vám bude pro změnu pomáhat Gimli. Dávejte si pozor na Sappery s bombami, můžou znamenat okamžitou smrt jedné postavy. Po dobojování této bitvy a splnění úkolu se ocitnete zpátky u Gamlinga. Uložte si hru a vyběhněte ven na pomoc Aragornovi.

Seběhněte dolů po schodech k bráně a započne boj. V prvním boji máte k ruce na pomoc Aragorna. Likvidujte nabíhající jednotky a průběžně se healujte. V dalších bojích už budete zase jen tři. Poslední boj po FMV animaci je nejhorší. Pokud máte u Idrial naučené temné kouzla útočící plošně, zkombinujte je se skillem Frenzy a sešlete je na nepřátele. Pokud byste měli problémy, Perfect mód by vám měl pomoc. Po bitvě se lokace ukončí se 100% splněním.

Osgiliath

První čtyři souboje budou brnkačka a v pátém se k vám přidá Faramir. V něm budete bojovat proti veliteli výsadku Gothmogovi. Jeho slabost je ohnivá magie a magie světla. Až ho zaženete, budete pokračovat v přesunu po mapě.

Váš první úkol je zasahovat do probíhajících soubojů a pomáhat obráncům. Probojujte se k savepointu, uložte si hru a pokračujte dál v bojích. V dalším obraze bude bojovník poblíž vchodu, nezapomeňte na něj. Něž dorazíte k savepointu, natrefíte na pár dalších bitek. Po jednom z bojů dostanete Polished Elfstone of Spirit Enhancement. To je jeden z nejlepších kamenů ve hře, zvedající sílu magie a z Idrial dělá stroj na hromadné zabíjení. Zlikvidujte zbylé útočníky a přejděte do další lokace. Tady už by měly být poslední boje, po kterých se vám ukončí první úkol.

Vyběhněte po cestě nahoru a po několika naskriptovaných bojích si to znovu rozdáte s Gothmogem. Tentokrát už vám nikdo na pomoc nepřijde. S Idrial čarujte plošná kouzla a s Berethorem sekejte komboútoky. Až Gothmoga porazíte, odškrtne se vám další úkol jako splněný.

Evil mode

Tento režim najdete schovaný v hlavním menu v Options. Vždy když dojedete lokaci na mapě, prvním uložením v další oblasti se zpřístupní poslední kompletní mapa k hraní. Tentokrát ale nehrajete za hrdiny, nýbrž za Sauronovy kámoše. Pokud vyhrajete všechny souboje, získáte věci na přilepšenou, které si můžete importovat do existující uložené pozice. Ve hře si pak věci nasadíte a máte vystaráno.

Vraťte se po rampě dolů, uložte si hru a nakonec odejděte otevřenými vraty. Idrial se od vás na chvíli odloučí a bude si muset sama poradit se dvěma lučištníky. Po jejich zdolání vás hra přepne zpět na vaší partu. Ta si bude muset proklestit cestu do kanálu přes několik Ringwraithů. Jediná bezpečná a funkční strategie je Cripling Shot a Cripling Smash. Monstra se tak vůbec nedostanou ke slovu a vy je snadno utřískáte. Jako healera používejte Eadona.

V kanále se vydejte nejdříve do slepé uličky nalevo a ve vodě si seberte artefakt, který vám ukončí jeden z úkolů. Pak se okolo savepointu dostaňte až do kruhové místnosti s několika východy. Projděte všechny a jako poslední si nechte ten úplně nalevo vypadající jako písmeno D. Ten vás dovede k dalšímu savepointu. Než se vydáte dál, vybavte se nejlepšími věcmi, které máte, a vyběhněte ven z podzemí.

Následující souboje budou jen pro Berethora a Idrial. Doufejte, že má Idrial silná kouzla, popřípadě černou magii Cripling. Vyklepněte Ringwraithy a připravte se na bosse.

Boss - Witch King of Angmar

Párkrát si do kouzelníka sekněte, dokud vás hra sama nepřeruší. Pak teprve budete moci krále kouzelníků zraňovat. Berethor dostane meč, který bude mít schopnost vysávat energii ze soupeře. Tak se můžete léčit a na Idrial nechat kouzlení útočných kouzel.

Minas Tirith

Na začátku mise se budete muset probojovat třemi souboji a pak si to rozdáte s trolly. Pokud jednoho, přiběhne další a tak jich musíte zlikvidovat celou řadu. Po souboji se znovu uvidíte s Gandalfem a společně se probojujete do další části.

Další quest spočívá v likvidaci útočícího trolla, přesněji řečeno dvou trollů. Jděte na západ a pak kousek na jih a měli byste na ně narazit. Pak je zabijte a úkol je hotov.

Následující zadání vám dá za úkol zabít dva trolly. Od savepointu půjdete nalevo a sejmete prvního trolla bojujícího s rytířem. Pak vyběhněte na val a zabijte druhého trolla. Tím splníte úkol a můžete pokračovat k vrcholu města.

Teď se otočte a utíkejte po hradbě zpátky. Pokračujte až ke schodišti, po kterém vyběhněte a vybijte trolly. Hledejte je, dokud se neukončí úkol. Pak najděte dveře, kterými projděte do další části.

Budete bojovat s hromadou nepřátel, včetně Ringwraithů a po projití této lokace dostanete další úkol. Po chvíli dorazíte k savepointu a začne se další čistka. V jednom ze soubojů se utkáte i s Easterlink Warriory, nepodceňte je, jsou dost silní.

Dál dostanete úkol zastavit Nazghula. Za chvilku na něj narazíte a začne souboj. Tentokrát je imunní proti zpomalovací magii, takže se healeři pěkně zapotí. Takže ho nějak sejměte, posbírejte si věci a vydejte se na souboj s Witch Kingem.

Witch King není boss, resp. ne tak silný, aby se za něj dal považovat. S Idrial si naházejte Haste a s Gimlim dělejte Bolt of Valar. U ostatních bojovníků používejte ty nejsilnější útoky a pokud na vás čaroděj sešle Fear, musíte ho neutralizovat předmětem Dwarven Ale. Po souboji se ukončí předposlední úkol.

Poslední quest je získání vlajky. Utíkejte po rampě až k sálu, v němž budete muset bojovat se silnými protivníky. Hledejte truhly poschovávané za sloupy a po příchodu k trůnu najdete váš poslední cíl.

Pelennor Fields

Poslední kolo znamená, že tu na vás budou čekat ti nejsilnější protivníci, proto ukládejte, ukládejte, expěte a ukládejte.

Mumakil of Harad - obří slon, který má normální útok na jednu postavu, pak útok likvidující zásobu AP, plošný střelecký útok a extrémně nebezpečný Stomp. Ten sice neubere tolik života, ale celou partu omráčí a pokud bojujete se dvěma slony, je to vaše smrt. Jediná obrana je Benethonova aura Stand Fast, garantující imunitu proti omráčení

Witch King - tentokrát to bude krapet horší. Na pomoc vám přijde Eowyn, ale je až směšně slabá. Nejprve použijte Morgul Decoy a zničte královi brnění. Pak mu dopřejte skilly Weakening Slash, Hew Armor a Poisoned Wounds. Tím z něj uděláte mrzáčka a pak už si ho jen budete vychutnávat. Idrial bude kouzlit útočnou magii, Benethon sekat a zbytek se může jen dívat.

Ringwraith - dělené na dva souboje po čtyřech nepřátelích. Využijte toho, že máte Aragorna v partě, a posílejte Call of Death, jak jen to bude možné. Určitě vám dost pomůže i černá magie (pokud se jí někdo učil) a nebo Water Stalion od Idrial.

The Dark Lord Sauron - finální boss celé hry. Dokud jsem nevěděl, jak na něj, myslel jsem si že je těžký, ale není. V podstatě vám nemá jak ublížit, až na kouzlo Fear, ale to se dá zrušit předmětem Dwarven Ale. Pokud dá všem postavám status silence, hoďte Dwarven Ale na Benethora a s ním udělejte Shield of Courage, čímž vyléčíte celou partu. Morgul Decay vám pomůže snížit obranyschopnost oka. Pak už do něj jen sekejte dle libosti, dokud nezařve a hra je kompletní.

Hru máte hotovou (i když jen na 99%) a můžete se do ní pustit znova s využitím věcí z Evil Mode. Poslední epizoda je Pelennor Fields, ze které získáte nejsilnější kameny elfů, které ve hře jsou. Kombinací polished, cracked a enchanted kamenů se z postavy stává superman a moje Idrial pak čarovala na 80. levelu kouzla za 100 000 HP. Když k tomu přičtu i Benethorův pětiútok, který dával zranění 25 000 jedním seknutím, je to opravdu overpower tým.

Lukáš Kolínský

Ghost Recon 2

Zapomeňte na Rainbow Six nebo na Jamese Bonda a pojďte se na chvíli podívat do Severní Koreje...

INFO

■ **VYDAVATEL:** UbiSoft ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** UbiSoft ■ **RECENZE:** PLAY 6 - 82 %

Jedna z nejlepších taktických akcí na PS2 s výtečnou grafikou a nápaditými misemi.

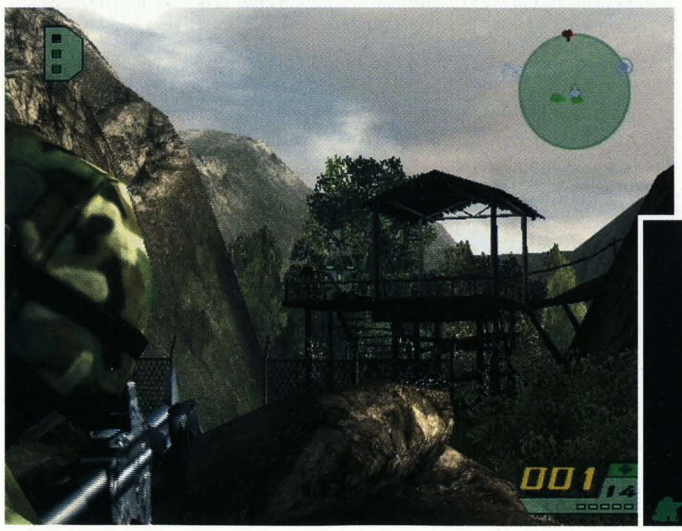
1. Tank Ambush

Vaším prvním úkolem bude zneškodnit malou korejskou jednotku, která je umístěna na nedalekém kopci (jejich poloha je označena na radaru šedým kruhem). Začínáte na malé mýtince, ze které můžete postupovat jen směrem na sever. Po chvilce uvidíte napravo strážní věž a několik zátarasů z ostnatého drátu. Skrčte se a postupujte směrem ke strážní věži. Palbu na hlídkující vojáky zahajte pokud možno z větší vzdálenosti, protože při boji na blízko jsou protivníci velmi nebezpeční. Na věž přiběhne během přestřelky několik vojáků směrem z jihu, tak na ně buďte připravení.

Až budou všichni protivníci v okolí věže mrtví, tak k ní dojděte. Po schodech vyběhněte na věž a pokračujte směrem na jih. Před sebou uvidíte tábor, který tvoří několik stanů. Sledujte radar, který by vám měl prozradit pozice všech protivníků. Postupujte velmi opatrně, protože můžete být napadeni vojáky vybíhajícími ze stanů. Prostřílejte se až k radaru, který je umístěn na vrcholu kopce. Pokud jsou všichni protivníci mrtví, tak pokračujte od radaru směrem na východ. Na konci tábora vám hra ohlásí splnění prvního úkolu a vaši spolubojovníci automaticky zaujmou pozice v okolí radaru..

Vaším druhým úkolem bude doběhnout k jednotce jihokorejských vojáků, které vede poručík Yi. Promluvte si s ním a během rozhovoru likvidujte protivníky rozmístěné kolem vojenského konvoje. Až postříláte všechny protivníky označené na radaru, doběhněte k vojákovi s raketometem (na radaru je opět označen šedým kruhem). Vaším dalším úkolem je doprovodit ho na místo vhodné k útoku na tank. Až zničí potrubí vedoucí přes silnici, tak vyběhne ze své pozice a bude pokračovat až k dalšímu nepřátelskému táboru.

Raketometčík se schová za několik beden, takže se o něj nemusíte chvíli starat. Zalehněte a postřílejte všechny protivníky v táboře pod vámi. Pokud budete sledovat radar, tak byste měli bez problémů lokalizovat všechny protivníky. Až budou všichni mrtví, doběhněte ke korejskému vojákovi, kterého máte doprovázet. Raketometčík automaticky vstane a rozeběhne se směrem na jihovýchod. Následujte ho až na pozici, ze které svým raketometem zničí tank stojící na silnici pod vámi. Tím končí vaše první seznamovací mise.



2. Broken Wings

Druhá mise se odehrává na vojenském letišti, které severní Korejci v posledních týdnech nenápadně opravovali. Pomalu postupujte k díře v plotu (začínáte kousek od ní) a postřílejte všechny protivníky, kteří jsou rozmístění kolem budovy za plotem. Na radaru vidíte označený bod, ke kterému se musíte přiblížit. Jakmile ho dosáhnete, tak začnou jihokorejská letadla bombardovat přistávací dráhu, na kterou vyběhne z druhé strany několik protivníků. Nepřibližujte se k dráze a najděte si vhodnou pozici, ze které máte dobrý výhled na protější skladiště. Sledujte hlavně zábranu tvořenou pytli s pískem, protože se za ní objeví voják s raketometem. Jakmile se ukáže, tak ho zastřelte (pokud ho totiž necháte vystřelit jedinou raketu, tak to máte spočítané).

Až skončí bombardování, postřílejte všechny protivníky, kteří ten zmatek přežili. Vaším dalším úkolem bude přeběhnout přistávací plochu. Doporučujeme vám poslat napřed vaše spolubojovníky, které můžete krýt ze své bezpečné pozice. Při jejich postupu si hlídejte hlavně kulometné hnízdo, které je umístěné mezi dvěma skladišti. Jakmile se vaši spolubojovníci dostanou na druhou stranu, tak je můžete následovat. Jádrem nepřátelského odporu je skladiště vlevo. To je plné beden, mezi kterými se ukrývá několik protivníků. Pokud budete vhodně využívat radar, tak byste se měli bez větších problémů prostřílet až k díře ve zdi, kterou najdete za skladištěm.

Po vyšlapané pěšince vyběhněte do další části letiště, ve které najdete skupinku protivníků kryjících se za velkými bednami a několika malými domky. Doporučujeme vám obejít zprava nejbližší budovu a vpadnout protivníkům do boku. Vaším úkolem je postřílet všechny protivníky, kteří jsou rozmístění v okolí označeného bodu. Jakmile zastřelíte posledního z nich, tak vám velitel oznámí úspěšné splnění úkolu. Pokračujte směrem k poslednímu označenému bodu. Až skončí druhý nálet jihokorejských bombardérů, postřílejte z bezpečné vzdálenosti všechny protivníky, kteří se ukrývají v hangárech podél přistávací dráhy.

3. Village Hunt

Hlavním cílem vaší třetí mise je likvidace generála Rhee. Při plnění tohoto úkolu se sice budete muset obejít bez svých spolubojovníků, ale na druhou stranu budete vyzbrojeni puškou OICW, což je bezesporu nejúčinnější zbraň ve hře. Její výhody budete moci otestovat při boji s vojáky v nedaleké vesnici. Doběhněte k malé zahrádce, za kterou vidíte traktor s puštěným motorem. Kousek od něj postává několik vojáků, kteří o vás zatím nevědí. Najdě-

te si vhodnou střeleckou pozici a začněte je jednoho po druhém likvidovat (při tom si ale dávejte pozor na vojáky, kteří se vám pokusí vpadnout do boku).

Vesnicí se prostřílejte až k zaparkovanému nákladnímu autu na jejím druhém konci. Z prostoru za vesnicí se na vás pokusí zaútočit několik dalších vojáků, které byste měli bez problémů postřílet (využijte toho, že při boji na větší vzdálenost jste ve výhodě). Po polní cestě pak doběhněte do další části vesnice. Postřílejte vojáky rozmístěné kolem prvních domů a pak proběhněte vysokou trávou do prostoru napravo od domků. V dálce před sebou uvidíte tank. Zůstaňte skrčení a pomalu se doplazte k plotu, který vidíte nalevo od cesty.

Od plotu máte na tank přímý výhled, což je ideální pozice pro použití laserového zaměřovače (najdete ho na pozici sekundární zbraně). Zaměřovač automaticky označí tank, na který se po chvilce snese palba dalekonosných děl. Po zničení tanku můžete postupovat podél plotu do další části vesnice, na jejímž začátku je opět rozmístěno několik vojáků (při tom se z bezpečné vzdálenosti zbavte hlavně dvojice protivníků, kteří se schovávají za studnou). Až se přiblížíte k velké bráně, tak si stále hlídejte bod, který máte označený na radaru. Z tohoto směru totiž při vašem přiblížení vyběhne generál Rhee, kterého musíte co nejrychleji zastřelit. Pokud se vám to nepovede, tak vám generál s největší pravděpodobností uteče a vy budete muset celou misi opakovat.

4. Convoy Strike

Tentokrát budete mít k dispozici opět celý tým. Využijte toho a v nebezpečných situacích použijte své spolubojovníky jako štít. Začátek je ale velmi snadný. Vyběhněte úzkým údolím až na kopec, ze kterého uvidíte malý strážní domek. Postřílejte všechny protivníky v jeho okolí a pak pokračujte dál směrem na východ. Širokým údolím proběhněte až k silnici, na jejímž vzdálenějším konci vidíte další obranné pozice nepřítele. Protivníky napadněte rovnou z údolí, nebo proklouzněte dírou ve svodidlech na silnici a protivníky napadněte zboku.

Dál musíte pokračovat po polní cestě začínající pod nepřehlédnutelnou strážní věží. Až se na vašem radaru objeví dvojice protivníků, tak se připravte na jejich bezhlavý útok. Po jeho odražení pokračujte k malé základně, která je plná protivníků. Jako prvního vám doporučujeme zneškodnit vojáka na balkónu prvního domu vlevo. Pak pošlete své vojáky na střechu garáže a sami seběhněte po cestě dolů k jejím otevřeným dveřím. Z garáže pak postřílejte všechny protivníky, kteří vyběhnou na prostranství před vámi.

Ještě během přestřelky vyjede na prostranství tank. Přepněte se na raketomet a z vhodného krytu (doporučujeme vám zůstat v garáži) tank zničte. Pak si přivolejte své spolubojovníky a společně vyběhněte na silnici za základnou. Připravte se na napadení konvoje, který přijede zprava (pokud nebudete dost rychlí, tak vám konvoj proklouzne a vy budete muset znovu opakovat celou misi). Nejprve zastřelte vojáky přibíhající po silnici a pak zničte raketometem první z dvojice nákladáků. Ten druhý ho nemůže objet, takže pro vás bude velmi snadným cílem. Jeho zničením splníte další úkol.

Nyní musíte začít postupovat po silnici směrem k dalšímu označenému cíli. Po chvilce dojdete ke strážní věži, na které stojí jeden z protivníků (věž stojí nalevo od silnice). Zastřelte ho a pokračujte k základně, před kterou stojí další nákladák. Nejprve postřílejte vojáky rozmístěné kolem základny a pak zničte nákladák. Nyní je načase vstoupit do základny. Připravte se na to, že jakmile vejdete dovnitř, tak na vás ze všech stran vyběhnou nepřátelští vojáci. Až je postřílíte, zničte poslední nákladák zaparkovaný uprostřed základny. Pokud mise nekončí, tak popojděte dál a připravte se na další vlnu útočníků. Až postřílíte všechny vojáky rozmístěné na základně, tak mise skončí.

5. Refinery Assault

Před vámi je útok na severokorejskou rafinerii. Proběhněte vstupní branou a připravte se na boj s početnou skupinkou nepřátel, kteří jsou rozmístěni kolem několika železničních vagónů. Terén je zde dost členitý a nepřehledný, takže vám doporučujeme použít při boji radar, s jehož pomocí můžete střílet prakticky naslepo. Probojujte se až ke vchodu do obrovské tovární haly, v jejímž středu stojí další železniční vagón. Jakmile se ke vchodu přiblížíte, tak se vám v ústrety vrhne početná skupina nepřátel.

Po odražení protiútoku vejděte do haly a připravte se na další protiútok. Ten bude tentokrát veden z ochozu na druhé straně haly. Až postřílíte všechny útočící protivníky, doběhněte ke schodiště v levém zadním rohu haly a vyběhněte na ochoz. Na jeho druhém konci najdete vchod do malé řídící místnosti, ve které musíte rozstřílet všechny počítače řídící výrobu. Jakmile zničíte všechny počítače, tak vám velitel zadá další úkol. Je tedy načase prostřílet se opět před tovární halu. Až se dostanete ven, tak postupujte podél budov vpravo k velké bráně, za kterou vidíte další tovární budovy.

Postřílejte vojáky kryjící se za stromy a postupujte k řadě vagónů, které musíte obejít zleva. Až se přiblížíte k poslednímu vagónu, tak se připravte na nepřátelský protiútok. Za vagóny běžte směrem doprava, protože musíte obejít plot dělící vás od další části rafinérie. Ze plotem se připravte na nejtěžší část mise. Dostanete se totiž na otevřené prostranství, na kterém na vás budou nepřátelé útočit ze všech stran. Nepřestávejte sledovat radar, protože se vám lstiví Korejci pokusí dostat do zad. Až bude kolem klid, tak se rozhlédněte kolem. Na místě označeném na radaru uvidíte podivný šedý

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření
Křížek » Nabíjení
Kolečko » Výběr zbraně
Čtveřeček » Změna pohledu
Trojúhelník » Zadávání příkazů
R1 » Střelba
R2 » Ústní povely
R3 » Použití mířidel
L1 » Mapa
L3 » Interakce s okolím
Směrové šipky nahoru a dolů » Změna postoje
Směrové šipky do stran » Vyklánění do strany

válec, ze kterého šlehají plameny. Vystřelte do něj jednu raketu a zadní bránou vyběhněte z rafinérie.

6. Caged Tiger

Vaším dalším cílem je nepřátelské vězení, ve kterém je držen neznámý zajatec. Cesta k vězení je velmi jednoduchá. Přímo před sebou vidíte silnici. Doběhněte k ní a zastřelte vojáka hlídkujícího u závory vlevo. Pak pokračujte směrem k věznici. Držte se napravo od silnice a jakmile to bude možné, tak proběhněte mezi kameny ke stěně věznice. Z boku napadněte vojáky, kteří hlídkují kolem náklaďáku před bránou. Až je zneškodníte, tak se opatrně přibližte k bráně. Připravte se na skupinku protivníků, kteří vám vyběhnou v ústrety.

Nepříjemným faktem je skutečnost, že těsně za bránou jsou umístěna 2 kulometná hnízda. Jedno z nich je umístěno nalevo za bránou, takže budete muset postupovat přímo proti němu. Další je napravo za bránou, takže vás ani nenechá nakouknout dovnitř. Doporučujeme vám poslat dovnitř dvojici vojáků, kteří na sebe přilákají pozornost kulometčíka. Jakmile se na ně zaměří, tak nakoukněte dovnitř a kulometčíka zneškodněte. Dál pokračujte směrem k bráně, kterou vidíte za pravým kulometným hnízdek. Kolem domků za plotem je rozmístěna skupinka vojáků, které budete muset postřílet.

Obejděte domky a dál postupujte podél zdi. Dojděte až ke dveřím, vedle kterých vidíte zamřížované okno. Tímto oknem můžete poměrně bezpečně postřílet protivníky v další části věznice. Pak proběhněte dveřmi a dál postupujte úzkou uličkou vpravo. Prostřílejte se až ke strážnímu domku, v jehož okolí hlídkuje hned několik protivníků. Až je postřílíte, tak pokračujte dál směrem k bodu označenému na vašem radaru. Dostanete se až k velké budově, ve které najdete místnost s vězněm.

Nyní je před vámi poslední fáze celé mise. Musíte se totiž prostřílet z věznice ven. Vyběhněte před budovu a přímo před sebou uvidíte uličku, na jejímž konci je umístěn strážní domek. Jakmile se k němu přiblížíte, tak se v jeho okolí objeví skupinka vojáků. Hlídejte si hlavně kulometné hnízdo, protože jeden z vojáků se určitě pokusí kulomet použít. Prostřílejte se k bráně, kterou vidíte nalevo od domku. Venku pak doběhnete na označené místo a připravte se na odražení posledního útoku, který přijde směrem od věznice. Pokud ho přežijete, tak máte vyhráno.

7. Bird Down

Hned na začátku bychom vás měli upozornit na fakt, že ideální zbraní pro tuto misi je odstřelovačka. Čeká vás totiž několik přestřelek na větší vzdálenost, při kterých vám bude automatická zbraň jen málo platná. Pokud se ale cítíte bezpečněji s kulometem nebo s útočnou puškou, tak jde o vaší volbu. Nyní se ale věnujme samotné misi. Začínáte nedaleko od nepřátelské předsunuté pozice. Zastřelte protivníka na strážní věži a přibližte se k malému domku. Zpoza něj postupně vyběhne několik vojáků, kteří se pokusí krýt za stěnou z pytlů. Buďte na ně připravení a nenechte je zaujmout pozice.

Pokračujte ke skupince domků. Jakmile se k nim přiblížíte, tak se připravte na dvě vlny nepřátelského protiútoku. Opět si kryjte stěny z pytlů, za kterými se pokusí vaši protivníci krýt. Až odrazíte oba protiútoky, tak pokračujte k další skupince domků, za kterými vidíte trosky vrtulníku. Dvojici vojáků pošlete k zadnímu domku, odkud budou moci odrazit tradiční protiútoky nepřítele. Až budou všichni protivníci zobrazení na radaru mrtví, tak doběhněte k radaru, u kterého vás čeká další dvojice vojáků. Až je zneškodníte, tak se vraťte k vrtulníku a položte na něj časovanou nálož.

Nyní můžete postupovat směrem k nepřátelskému zajateckému táboru. Doporučujeme vám doběhnout jen k velkému kamenu, který můžete použít jako kryt. Z tábora vám totiž naproti vyběhne několik skupinek vojáků, kteří budou zaujímat své pozice na kamenném mostu. Pokud jste vyzbrojení námi doporučovanou odstřelovačkou, tak je můžete jednoho po druhém zlikvidovat. Dál pokračujte na most a odrazte všechny protiútoky, které přijdou směrem od tábora. Pak pošlete dvojici vojáků na jeho okraj.

Sami vyběhněte k nejbližšímu domku a lehněte si. Všechny domky jsou totiž postavené na nožičkách a vy pod nimi uvidíte krčící se protivníky. Z této pozice je můžete bez sebemenšího rizika pohodlně postřílet. Postupujte po obvodu tábora směrem k bodu označenému na radaru. Připravte se na fakt, že se na radaru několikrát objeví nová skupinka protivníků. Až všechny postřílíte, tak vběhněte do domku se zajatcem a odrazte poslední nepřátelský protiútok. Pak zajatce oslovte a doběhněte s ním na označené místo, na kterém mise končí.

8. Holding On

Před vámi je velmi krátká mise, ve které je vaším jediným úkolem ochránit kapitána Thomase před útoky nepřátel. Začínáte přímo před vstupní bránou, na kterou budou vaši protivníci útočit. Zalehněte do vysoké trávy a odrazte několik prvních útoků. Pak ale přijede tank, který nemáte šanci zničit. Stáhněte se do označeného domku a začněte si krýt přístupové cesty, které

k němu vedou od vstupní brány. Protivníci by neměli útočit ve větších skupinkách, takže byste neměli mít s odrážením jejich útoků větší problémy. Jakmile se na scéně objeví americký vrtulník, máte vyhráno. Postřílejte poslední přeživší protivníky a čekejte na ukončení mise.

9. Tides of War

Opět vám doporučujeme vybrat si jako primární zbraň odstřelovačku. Pomůže vám vyřešit několik nepříjemných situací. Ta první přijde hned na začátku. Stačí popojít o pár metrů a dostanete se do řídkého lesa. Zastřelte vojáka, který k vám stojí zády, a připravte se na útok skupinky protivníků. Doporučujeme vám poslat dvojici vojáků dopředu a zpoza jednoho ze stromů jim pomozte zlikvidovat všechny protivníky na radaru. Dál pokračujte na břeh řeky, ze kterého poprvé uvidíte přehradu, která je vaším hlavním cílem.

Postupujte po břehu řeky a připravte se na další vlnu protivníků. Využijte velké skály u úpatí hory jako kryt a postřílejte jednoho protivníka po druhém. Po chvilce se vám otevře výhled na provazový most vedoucí přes přítok řeky. Při dalším postupu si hlídejte druhý konec tohoto mostu, protože se za ním objeví nepřátelský raketometčík. Jakmile ho zastřelíte, můžete si na chvilku oddechnout. Dvojici vojáků pošlete na druhý břeh a kryjte je svou odstřelovačkou. Pak sami přeběhněte na druhou stranu a postupujte směrem k označenému bodu. Až postřílíte všechny protivníky pod přehradou, vejděte do haly s nákladním výtahem.

Jakmile bude stát celý tým na výtahu, tak se automaticky rozjedete vzhůru. Lehněte si a natočte se směrem ke dvířkům. Jakmile totiž vyjedete do nejvyššího patra, objeví se před vámi skupinka nepřátelských vojáků. Postřílejte je a pak zneškodněte všechny protivníky v okolí východu (napravo za východem je umístěno nepříjemné kulometné hnízdo). Dál postupujte směrem doprava. Při svém postupu se připravte na několik nepřátelských protiútoků, které byste měli snadno odrazit (musíte být co nejrychlejší).

Nakonec se přiblížíte až k dalšímu označenému bodu. Velitel vám vysílačkou sdělí, že byste se měli připravit na závěrečný protiútok korejských vojáků. Tento hromadný útok přijde směrem od konce přehrady a jeho zahájení poznáte podle velké exploze. Kryjte se za bednami a postřílejte všechny útočící pěšáky. Jakmile uvidíte tank vyjíždějící na hráz, tak se přepněte na raketomet. Opatrně vykoukněte zpoza bedny a dvěma raketami tank zneškodněte. Pak už stačí postřílet zbývající pěšáky a tato nepříjemná mise je za vámi.

10. Command Siege

Vaším prvním úkolem je likvidace všech vojáků v nedaleké nepřátelské základně. Popojděte směrem

k provazovému mostu a postřílejte protivníky na jeho druhém konci. Pak opatrně popojděte dál a zneškodněte protivníky stojící na bližším konci mostu. Při dalším postupu se vám odkryje výhled na další vojáky na protějším břehu. Jedním z nejnebezpečnějších je voják na strážní věži vpravo. Až bude na druhém břehu klid, tak se můžete rozhodnout, kterou cestou se na druhou stranu vydáte. Buď můžete přeběhnout přes most (pozor na kulometné hnízdo), nebo můžete pokračovat k jeskyni, kterou proklouznete až do základny.

Pokud jsou všichni protivníci v základně mrtví, tak se vám na radaru označí další bod. Začněte postupovat širokým údolím, které je plné protivníků. Nepříjemnosti vám asi budou působit stromy v levé části údolí. Je za nimi totiž ukrytá strážní věž s dost nepříjemným střelcem. Vyšlete dopředu dvojici vojáků, kteří na sebe nalákají jeho pozornost. Pak ho zastřelte díky plamenům, které šlehají z jeho zbraně. Postupně se prostřílejte až ke vchodu do základny s radarovou stanicí.

Jak sami na radaru vidíte, základna je plná nepřátel. Pomalu vykukujte zpoza beden a likvidujte jednoho vojáka po druhém. Pokud pošlete dopředu své vojáky, asi to nepřežijí. Jsou dost tupí a hrozí jim, že se dostanou do křížové palby. Až budete připraveni vejít do základny, obejděte zprava věž stojící u závory. Postupujte směrem ke garáži a likvidujte vojáky, kteří se pokoušejí schovat za stěnami z pytlů.

Jádrem nepřátelského odporu je brána, která vede k radarové stanici. Vedle ní je umístěno kulometné hnízdo, kterého se musíte co nejrychleji zbavit. Jakmile ho umlčíte, tak můžete dopředu vyslat dvojici vojáků na upoutání pozornosti vašich protivníků. Doběhněte k bráně a začněte si hlídat malý domek napravo za ní. Z něj vyběhne několik vojáků, kteří vytvoří poslední ohnisko odporu. Jakmile je postřílíte, doběhněte k označené věži s radarem. Na označená místa umístěte 2 časované nálože a začněte utíkat směrem k východu ze základny. Výbuch má obrovský dosah, takže běžte, dokud můžete.

11. Cargo Raid

A opět je zde mise, ve které budete na všechno sami. Začínáte u silnice, která vede do přístavu. Jakmile se k ní přiblížíte, tak si všimněte nákladního auta zaparkovaného vlevo. V jeho okolí se budou objevovat

protivníci, které byste měli poměrně snadno postřílet. Stačí se skrčit za svodidly a můžete likvidovat jednoho po druhém. Až přestanou Korejci útočit, tak postupujte směrem k autu a zleva ho obejděte. Otevře se vám výhled na staveniště, na kterém se opět objeví několik protivníků.

Prostřílejte se až na cestu, která vede úzkým údolím k velké novostavbě. Postřílejte protivníky u plotu a pak se protáhněte dovnitř. Až budovu zprava obejdete, tak se připravte na početnou jednotku, jejíž vojáci se budou postupně objevovat na velkém prostranství před vámi. Postupujte směrem k tunelu a stále si hlídejte zadní část základny. Z tohoto směru se vám totiž pokusí několik vojáků vpadnout do zad (nevbíhejte bezhlavě do tunelu).

Tunelem se prostřílíte až na cestu, která se svažuje do přístavu. Mezi bednami na molu se postupně objeví několik vojáků. Rozhodně se k nim nepřibližujte a pokuste se je postřílet z co největší vzdálenosti. Vaše zbraň je velmi přesná, takže budete stále ve výhodě. Až bude dole klid, tak seběhněte k nejbližším bednám v levé části přístaviště. Všichni poschovávaní vojáci jsou v jeho pravé části, takže před nimi budete v bezpečí. Až všechny postupně postřílíte, tak dojděte k vysokozdvižnému vozíku, od kterého máte krásný výhled na loď. Použijte laserový zaměřovač a sledujte, jak jihokorejské bombardéry potápějí loď.

12. Medusa

Před vámi je velmi nepříjemná mise, jejíž první úkol musíte splnit v časovém limitu. Postupujte tedy co nejrychleji, protože času není nazbyt. Nejprve zastřelte dvojici protivníků za nejbližším autem. Pak pokračujte do tunelu, ve kterém postává několik protivníků u stěny z pytlů. Po jejich likvidaci rychle doběhněte k odbočce, která vede k malé elektrárně. Skrčte se za svodidly a zlikvidujte vojáky hlídkující před vchodem. Pak se rychle zaměřte na vchod, protože z něj vyběhne voják s raketometem. Projděte bránou a připravte se na vlnu útočníků, kteří se na vás vrhnou zleva.

Nyní je vaše cesta k označenému bodu volná. Cestou sice musíte zabít ještě pár vojáků, ale to by neměl být problém. Na označeném místě musíte položit celkem 3 časované nálože na rozvodné skříně. Po umístění poslední nálože rychle opusťte elektrárnu severním východem (vojáků v jižní části elektrárny si nevšímejte, protože na boj nemáte čas). Polní cestou se prostřílejte až ke zničenému mostu. Seběhněte k němu a v dálce před sebou uvidíte další most. To je váš další orientační bod.

Na silnici se nemáte za co schovat, takže se nepokoušejte zahájit boj s vojáky za vzdálenějším mostem. Místo toho k němu rychle doběhněte a schovejte se za jeho konstrukci. Z této bezpečné pozice můžete všechny protivníky za mostem pohodlně postřílet. Nakonec si

nechte tank, který můžete zničit jedinou raketou. Až tank exploduje, doběhněte na druhý konec mostu a dál pokračujte směrem doprava. Před sebou uvidíte polní cestu, která vede do raketové základny. Tu uvidíte, až vyběhnete na vrchol kopce. Postřílejte hlídkující vojáky a jakmile uvidíte první explozi, tak se schovejte za kopec vlevo.

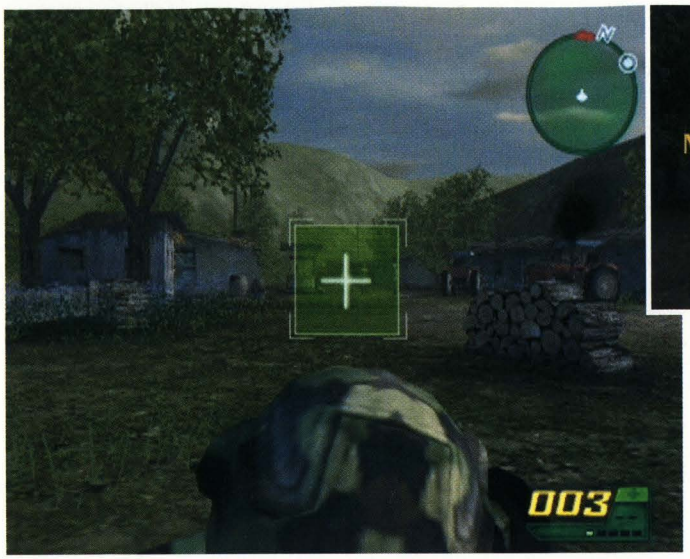
Exploze způsobil tank, který přijede do základny ze severu (pokud se před jeho palbou neschováte včas, budete muset opakovat celou misi). Až budete za kopcem, tak si počkejte, až se tank zastaví. Pak opatrně vykoukněte, v pauze mezi jeho výstřely vyběhněte na cestu a jedinou raketou tank zničte (při střelbě myslete na to, že budete potřebovat ještě pár raket na boj s posledním tankem). Po zničení tanku seběhněte do základny a dál pokračujte směrem doprava. Váš označený cíl je sice vlevo, ale kvůli poslednímu tanku musíte vhodně volit směr postupu.

Jakmile se dostanete do určitého bodu, tak se na radaru objeví početná skupinka nepřátel. Postřílejte je a sledujte náklaďák, který začne explodovat. Přímo za ním je totiž umístěn zmiňovaný tank, který se na vás pokouší střílet. Pokud jsou všichni pěšáci mrtví, tak si vezměte do ruky raketomet a pomalu vykoukněte zpoza náklaďáku.
V mezeře mezi explozemi vykoukněte tak, abyste mohli tank zasáhnout raketou. Po jeho zničení pokračujte k velké raketě a po schodech vedle ní vyběhněte na ochoz, ze kterého máte přímý výhled na dveře vedoucí do kontrolní místnosti. Postřílejte všechny vojáky, kteří jsou rozmístěni v okolí dveří. Nakonec stačí doběhnout do kontrolní místnosti a zastřelit posledního vojáka.

13. Death Train

A opět je zde mise, ve které bude vše jen na vás. Popojděte kousek po kolejích a držte se stěny vpravo. Až zastřelíte vojáka na strážní věži, tak vykoukněte zpoza nákladního auta a postřílejte vojáky, kteří vyběhnou z jižní základny. Až to budou mít všichni za sebou, tak dojděte k bráně a nakoukněte dovnitř. Přímo od brány postřílejte všechny vojáky v dohledu a pak dojděte k nákladnímu autu přímo před vámi. Z jižní části základny na vás vyběhne další skupinka vojáků. Až postřílíte všechny protivníky zobrazené na radaru, tak vám velitel oznámí, že jste právě splnili první úkol.

Vyběhněte zpět na koleje a pokračujte po nich směrem na sever.



Za chvilku před sebou uvidíte železniční most, který je vaším hlavním cílem. Doporučujeme vám co nejrychleji doběhnout ke kulometnému hnízdu, které vidíte napravo před mostem. Pomocí kulometu pak postřílejte všechny pěšáky, kteří na vás vyběhnou. Až se jich zbavíte, tak se ukryjte za kulometným hnízdem a svým laserovým zaměřovačem označte tank stojící na začátku mostu. Po jeho zničení letadly se prostřílejte až k bodu, který máte označený na radaru.

Po schodech seběhněte pod most a položte časované nálože na všechna 4 označená místa. Pak se rychle vraťte na schodiště a vyběhněte zpět na koleje (časový limit je dostatečně štědrý, takže se o svůj život bát nemusíte). Jakmile budete nahoře, tak pokračujte směrem na sever. Po výbuchu mostního pilíře uslyšíte přijíždějící vlak. Zůstaňte stát u zábradlí v pravé části mostu a až vlak zastaví, tak doběhněte ke schodišti, které vidíte u jeho zadní části. Jakmile se na scéně objeví skupinka nepřátel, tak je postřílejte. Pak dojděte po ochozu k otevřenému vagónu a opatrně nahlédněte dovnitř. Mezi kontejnery se ukrývá dvojice vojáků, které musíte zastřelit.

Likvidací vojáků ve vlaku splníte předposlední úkol. Nyní musíte pokračovat směrem k severní vojenské základně, jejíž vyčištění je posledním úkolem. Dovnitř nakoukněte velmi opatrně, protože kromě skupinky řadových pěšáků vás uvnitř čeká také nepříjemné kulometné hnízdo. Po likvidaci první skupinky protivníků se na scéně objeví poslední nepřátelé. Jeden z vojáků ve druhé vlně má raketomet, takže musíte stále postupovat s maximální obezřetností. Až všechny protivníky postřílíte, tak vejděte do prostoru základny a najděte generátor, který máte označený na radaru. Z dostatečné vzdálenosti ho označte laserovým zaměřovačem a sledujte zničení základny.

14. Paik's Revenge

Na závěr pro vás má hra připravenu opravdovou lahůdku. Závěrečná mise je totiž bezkonkurenčně nejtěžší a vy se při jejím plnění určitě pěkně zapotíte. Začínáte nedaleko silnice, která vede do tajné vojenské základny. Doběhněte na kopeček, ze kterého máte na silnici krásný výhled. Jakmile ale postřílíte skupinku vojáků v okolí strážní budky, začnou opravdové problémy. Od nedalekého bunkru na vás totiž začnou střílet protivníci, kteří jsou pro vás neviditelní. Musíte rychle popoběhnout směrem k nim, abyste je spatřili a mohli je zneškodnit.

Dál pokračujte širokým údolím směrem na sever. Nikam nespěchejte, protože vás čekají protiútoky vedené prakticky ze všech stran. Misi budete určitě několikrát opakovat, tak si zapamatujte směry, ze kterých na vás protivníci útočí. Dál postupujte po východním okraji údolí. Po chvilce dojdete k několika stromům, které rostou v úzkém údolí. Tímto údolím můžete obejít východní bunkr, před kterým je umístěno nepříjemné kulometné hnízdo. Na bunkr zaútočte z jihovýchodu, protože jde o směr, ze kterého se nemají vaši protivníci za čím schovat.

Až zneškodníte všechny vojáky v okolí bunkru, tak postupujte směrem k velké díře ve zdi. Při přiblížení si ale dávejte pozor. Za dírou trochu vlevo uvidíte vysokou budovu, na jejíž střeše stojí voják s raketometem. Jen lehce vykoukněte a upoutejte na sebe jeho pozornost. Pak se stáhněte a on vystřelí raketu do zdi. Pak opět vykoukněte a během nabíjení ho chladnokrevně zastřelte. Pak dírou ve zdi postřílejte všechny protivníky, které vidíte pod sebou.

Základnou doběhněte až na její severní konec. Dostanete se k zadní bráně, po jejíž pravé straně stojí velký kontejner. Za něj se schovejte a postřílejte vojáky, kteří podniknou směrem od brány menší protiútok. Postřílejte je co nejrychleji, protože po útoku pěchoty se na scéně objeví tank. Zůstaňte schovaní za kontejnerem a tank proti vám nebude mít žádnou šanci. Vytáhněte raketomet a raketu vystřelte do přední části tanku (tank vás v tomto úhlu nemůže zasáhnout, kdežto vy ho vidíte). Po zničení tanku vyběhněte zadní bránou do údolí za základnou.

Severovýchodně od hlavní základny je umístěno řídící středisko. Vchod do této oddělené části základny je ale hájen početnou jednotkou nepřátel, tak postupujte velmi opatrně. Co nejrychleji se zbavte hlavně střelce na strážní věži a kulometčíka. Po jejich likvidaci vyšlete dopředu dva vojáky na odlákání pozornosti a postupně se prostřílejte až k bodu označenému na radaru. Po schodech vyběhněte k řídící místnosti a sledujte, jak generál Paik spáchá sebevraždu.

Po generálově sebevraždě se zaměřte na nedaleké raketové silo, od kterého na vás zaútočí poslední jednotka nepřátel. Až odrazíte jejich zoufalý útok, tak doběhněte k silu a položte na něj tři dálkově odpalované nálože. Po jejich rozmístění začne běžet časový limit, během kterého budete muset udržet své pozice. Je na vás, jaké pozice si pro tuto závěrečnou obranu zvolíte. My vám doporučujeme lehnout si vedle sila, protože z této pozice máte výborně pokrytý průchod plotem. Pokud se vám podaří dožít se příletu vrtulníku, tak máte vyhráno. Gratulujeme vám k dokončení hry.

Jakub Holý

Ace Combat 5

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Namco ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Dvakrát větší než čtvrtý díl a více než 50 bojových letadel k dispozici - to přece nemůže být špatná hra!

Není vždycky snadné nasměrovat letadlo přesně tam, kde leží splnění vaší mise, a tak popadněte knipl a poleťte za námi...

1. Shorebirds

První mise začíná poklidným letem nad pobřežím. V této fázi bude vaší jedinou starostí srovnání rychlosti s ostatními letadly ve formaci. Jakmile ale zachytíte zprávu o nepřátelském průzkumném letadle, tak se připravte na první náznak akce. Přidejte plyn a doleťte až k cíli označenému SR-71. Až se k němu přiblíží i ostatní, na scéně se objeví čtyřčlenná jednotka Migů-21. Namiřte si to přímo k nim a vyhněte se jejich prvnímu útoku. Střelbu ale opětujte až po té, co vám to povolí kapitán Bartlett. Celá mise končí sestřelením posledního označeného cíle.

2. Open War

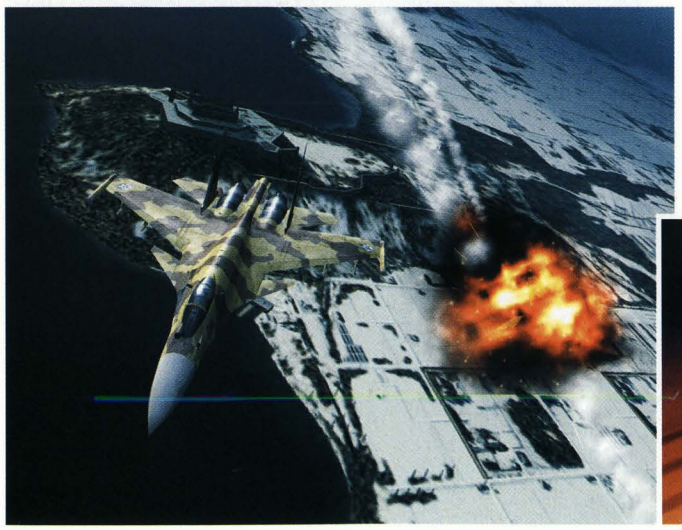
Také druhá mise začíná zlehka. Vaším prvním úkolem totiž bude sestřelit 8 průzkumných letounů s kódovým označením UAV. Jsou neozbrojené a letí přímo, takže jejich zničení pro vás bude určitě hračkou (každému letounu stačí jediný zásah raketou). Po zničení posledního průzkumného letounu se ale na scéně objeví staré známé Migy. Zpočátku na ně nemůžete zaútočit, takže se jen zařaďte za jeden z nich. Jakmile ale Migy zaútočí, dostanete povolení ke střelbě. Pusťte se do nich a pokuste se sestřelit co nejvíce protivníků. Mise končí sestřelením posledního Migu.

3. Narrow Margin

Ve třetí misi už půjde do tuhého hned od začátku. Vaším hlavním úkolem bude ochránit letadlovou loď Kestrel před útoky nepřátelských letadel. V první části mise to budou většinou A-6E, což by pro vás měla být snadná kořist. Při jejich sestřelování ale myslete na fakt, že mise je poměrně dlouhá a zásoba raket omezená. Pokud se tedy přímo nad letadlovou lodí neprohání několik útočících letadel, používejte jako hlavní zbraň svůj kanón. Ve druhé části mise se děj přesune na otevřené moře. Zde by měly být vaším prvním cílem 2 bombardéry Nimrod. Pak se začněte věnovat nepřátelským lodím, které se pokusí proniknout až ke Kestrelu. Lodě se ale bohužel pohybují dost rychle, takže zaměření bomb nebude zrovna jednoduché (to je hlavní důvod, proč jsme vám doporučovali šetřit raketami). Mise končí ve chvíli, kdy Kestrel a jeho doprovodná plavidla prorazí blokádu.

4. First Flight

Tentokrát si poprvé vyzkoušíte start. Stačí přidat plyn a kolem 200 km/h přitáhnout páku. Ihned po vzletu se začněte věnovat stíhačkám, které poletují nad vaším letištěm. Jakmile se ale na scéně objeví první vlna bombardérů, tak na stíhačky zapomeňte. Bombardéry B1-B jsou totiž vaším hlavním cílem. Jsou sice rychlé a vydrží hodně zásahů, ale naštěstí nemají zrovna nejlepší manévrovací schopnosti. Po zničení první dvojice bombardérů se musíte věnovat pro změnu stíhačkám. Ty se totiž pokoušejí sestřelit Grimma, na jehož vzlet vás upozorní krátká animace. Až bude Grimm (kódové označení Archer) ve vzduchu, tak se věnujte opět hlavně bombardérům (stíhačkám se věnujte jen v situaci, kdy nejsou v okolí žádné bombardéry). Po odražení třetí vlny bombardérů si na závěr mise můžete zkusit přistání.



5. Rendezvous

Před pátou misí si můžete poprvé nakoupit nová letadla (pokud budete chtít například přezbrojit na F-20, tak nezapomeňte prodat přebytečné F-5). Pokud ale chcete šetřit, tak zatím klidně zůstaňte u svých F-5. Vaším úkolem bude krýt svaz tvořený trojicí letadlových lodí. Zpočátku na ně budou útočit jen Harriery, které naštěstí nejsou příliš nebezpečné. Jakmile se ale na scéně objeví první dvojice F-35, tak jim leťte v ústrety a pokuste se je sestřelit co nejrychleji (jsou totiž vyzbrojeny nebezpečnými protilodními střelami). Po několika dalších skupinkách Harrierů se připravte na trojici F-35. Po sestřelení poslední z nich následujte animace s balistickou raketou. Ihned po animaci vystoupejte co nejvýše (nad 5000 stop) a sledujte neslavný konec flotily.

6. White Bird (Part I)

A je zde opět obranná mise. Tentokrát ale budete muset bránit urychlovač, který slouží jako odpalovací rampa pro speciální transportní letoun SSTO. V první fázi mise se vaši protivníci pokusí urychlovač obsadit. V okolí základny se tedy objeví transportní letouny C-130, které budou

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Ovládání letounu
Pravý analog » Natočení kamery
Křížek » Kanóny
Kolečko » Rakety
Čtvereček » Mapa
Trojúhelník » Zaměření cíle
R1 » Přidání plynu
R2 » Směrovka doprava
R3 » Změna pohledu
L1 » Ubrání plynu
L2 » Směrovka doleva
SELECT » Přepínání zbraní
Směrové šipky » Příkazy wingmanům

shazovat tanky na padácích. Pokud se vám nepodaří zničit letadla před odhozením tanků, tak si jich nevšímejte a věnujte se tankům (ani jeden z nich se nesmí dostat k urychlovači). O nepřátelské stíhače se postarají ostatní členové vaší letky, tak si hleďte svého hlavního útoku.

Ve druhé fázi mise se protivníci pokusí urychlovač zničit pomocí balistických raket, které budete muset pokud možno sestřelovat ještě před jejich dopadem (rakety jsou na radaru zobrazené v kroužku, takže si je s letadly nemůžete splést). Urychlovač sice pár zásahů vydrží, ale přesto půjde o dost nepříjemný úkol. Doporučujeme vám šetřit si na tuto fázi rakety SAAM (pokud letíte v F-20), protože díky nim můžete ničit rakety na velkou vzdálenost. Mise končí úspěšným startem letounu SSTO.

7. Front Line

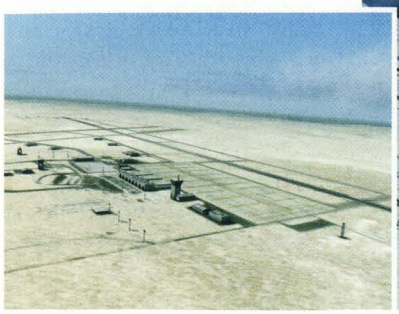
Nepřátelské námořnictvo útočí na Sand Island a vaším úkolem bude postarat se o zničení celé Yuktobanské flotily. Díky charakteru mise vám rozhodně doporučujeme použít letouny F/A-18, které jsou vyzbrojeny protilodními raketami. Vše začíná zničením vlny vznášedel a vrtulníků Apache. Jde o velmi snadné cíle, které zničí jediný zásah základní rakety. Teprve až když se přiblížíte k jádru flotily, tak můžete na fregaty a torpédoborce použít své protilodní rakety. Po určité době vás ale řídící věž upozorní na balistickou raketu, jejíž účinek už znáte z úrovně Rendezvous. Jakmile tedy začne odpočet, vyleťte do bezpečné výšky.

Pokračujte v ničení flotily a pokud se dostanete do výhodné pozice, tak si vystřelte i na dotěrné stíhače (nevyplýtvejte na ně ale moc raket). Až potopíte všechny lodě, tak se v krátké animaci na hladinu vynoří ponorka Scinfaxi, jejíž potopení je vaším posledním úkolem. Je vyzbrojena protiletadlovými raketomety a kanóny, takže si na manévrování v její blízkosti dávejte pozor (také se připravte na další exploze balistických raket, před kterými jste v bezpečí jen ve výšce mraků). Potopením ponorky mise končí.

8. Handful of Hope

Mise začíná rutinním hlídkovým letem. Držte se daného kurzu a po chvilce váš let přeruší animace se spojeneckým transportním letadlem. Jeho elektronika je poškozená a pozemní protiletadlové systémy ho považují za nepřátelské letadlo. Vaším úkolem bude provést letadlo s kódovým označením Mother Goose 1 pásmem vlastní protiletadlové obrany. Na svém radaru vidíte kruhy, které označují dosah protiletadlových střel. Těmto kruhům se musí transportní letadlo za každou cenu vyhnout.

Aby to nebylo moc jednoduché, letadlo má omezené manévrovací schopnosti, takže může zatáčet jen velmi pomalu. Počítejte s tím a při nutnosti prudšího manévru zatáčejte o něco dříve. Až proletíte vyznačeným pásmem protiletadlové obrany, tak budete muset odrazit několik vln útočících nepřátelských letadel. Těm se i přes vaší snahu podaří letadlo poškodit. Po sestřelení všech nepřátel tedy budete muset transportnímu letadlu vyčistit plochu pro nouzové přistání. Zničte všechny označené větrné mlýny a pak už jen sledujte nouzové přistání.

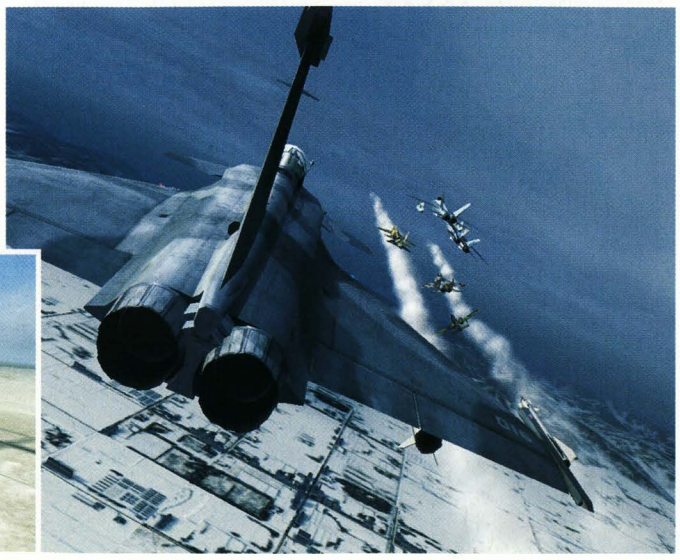


9. Lit Fuse

Osea chystá vylodění na pobřeží Yuktobanie. Vaším hlavním úkolem během tohoto vylodění bude podpora pozemních vojsk, takže vám doporučujeme vybrat letouny odpovídající tomuto určení (ideální jsou stroje A-10, ale nezklamou ani F-16 nebo F/A-18). Na začátku mise zničte pobřežní baterie, které stěžují život vyloďujícím se vojákům. Pak už bude vaším hlavním úkolem jen ničení bunkrů, které vám budou postupně vojáci označovat. Při tom můžete své skóre zvýšit sestřelováním nepřátelských bitevních letounů a ničením dalších pozemních cílů (vaší prioritou by měly být protiletadlové raketomety SAM).

10. Blind Spot

V této misi bude vaším hlavním úkolem sestřelit všechny nepřátelské



transportní letouny, které se pokoušejí evakuovat zbytky vojsk zpět na nepřátelské území. Tento úkol vám bohužel stíží nepřátelská letadla vybavená rušičkami (mají kódové označení E-737). Jakmile se přiblížíte k první skupince dopravních letounů C-130, tak si určitě všimnete, že některé označené cíle jsou prázdné. Jde o klamné cíle, které generují právě letadla s rušičkami. Dávejte si tedy pozor, jestli útočíte na skutečný letoun, nebo jen na prázdný vzduch. Bohužel musíte postupovat velmi rychle, protože pokud vám byť jen jedno jediné transportní letadlo unikne z vymezené zóny, budete si muset celou misi zopakovat.

11a. Chain Reaction

Na konci předchozí mise se můžete rozhodnout, co bude následovat. Pokud na otázku týkající se písničky odpovíte ano, tak budou následovat mise 11a a 12a. Mise 11a začíná leteckým bojem v okolí hlavního města. Až sestřelíte všechna nepřátelská letadla na radaru, tak si to namiřte rovnou k letišti. Po chvilce se na něm totiž objeví nepřátelské pozemní jednotky, které vyjedou z transportních letounů. Vaší prioritou by mělo být zničení všech tanků na letištní ploše, protože ty znamenají pro letiště největší nebezpečí. Až se vám to povede, tak se můžete začít věnovat boji s nepřátelskými letouny. Po jejich sestřelení ještě nezapomeňte zničit všechna nepřátelská transportní letadla, která stojí na zemi.

12a. Powder Keg

Pro tuto misi vám doporučujeme jedno z letadel, které je uzpůsobeno pro boj s pozemními cíli. Vaším jediným úkolem totiž bude zničit všechna nepřátelská skladiště, která jsou roztroušena v poměrně rozsáhlé hornaté oblasti. Bohužel narazíte na 2 nepříjemné komplikace. Tou první je fakt, že skladiště jsou umístěna v hlubokých tunelech. Musíte je tedy zasáhnout ze směru, ze kterého vidíte do tunelu. Druhou komplikací jsou nepřátelští vojáci vyzbrojení raketomety. Jsou jich plné lesy a vy se budete muset neustále vyhýbat jejich raketám (bohužel je nemůžete zničit, protože je nejde ze vzduchu zaměřit).

11b. Reprisal

Druhá větev je neméně zajímavá. To vám ostatně napoví už začátek této mise. Začíná totiž neutralizací plynu, který uniká z několika budov ve městě. Vaším úkolem je svrhnout na všechny tyto budovy bomby s neutralizační látkou. Pokud se vám to povede, tak budete pokračovat pronásledováním auta s teroristy. Sledujte ho až na místo, kde se mají teroristé setkat s transportními vrtulníky. Vaším posledním úkolem bude sestřelit všech 8 vrtulníků, aniž byste spotřebovali více než 800 nábojů do kanónu.

12b. Four Horsemen

Tato mise je opravdu dost nepříjemná. Své útoky totiž budete muset přesně synchronizovat s ostatními členy letky. Cílem vašich útoků při tom bude síť nepřátelských radarů. Namiřte si to k prvnímu radaru na vnějším okruhu a připravte se na odpočet, který vám naznačí přesnou dobu útoku (své rakety musíte vystřelit zhruba ze vzdálenosti 2000 stop). Tyto synchronizované útoky budete muset provést celkem 4, takže vám časem načasování určitě přestane dělat problémy (pokud potřebujete trochu přibrzdit, tak zvolte esovité kličkování). Při útoku si ale dávejte pozor na situace, kdy vaši spolubojovníci odvolají útok. V tom případě se totiž musíte rychle vyhnout nepřátelskému radaru a opakovat nálet. Po zničení posledního radaru nejprve sestřelte nepřátelská letadla a pak se postarejte o pozemní jednotky.

13. Demons of Razgriz

Po delší době vás čeká boj s námořním cílem. Vaším úkolem totiž bude potopit ponorku Hrimfaxi, která je sesterskou lodí Scinfaxi. Tentokrát ale nemáte podporu orbitální stanice, takže si nemůžete dovolit, aby se Hrimfaxi potopila. Proto se k ní musíte přiblížit letem pod úrovní radaru (1000 stop). Bohužel je kolem Hrimfaxi rozmístěn kruh dalších ponorek, takže budete nevyhnutelně odhaleni mimo dostřel. Jakmile tedy začne odpočet do potopení (máte 1 minutu), musíte na to pořádně šlápnout. Pokud jste si jako letadlo zvolili F/A-18, tak máte ve výzbroji rakety s opravdu dlouhým dosahem. Použijte je a zasáhněte Hrimfaxi alespoň jednou raketou.

Hrimfaxi se po zásahu sice potopí, ale nebude to na dlouho. Mezitím se můžete věnovat ničení ponorek hlídkujících v okolí. Až se Hrimfaxi vynoří, tak na ní zaútočte protilodními raketami (rozhodně se nepokoušejte o boj zblízka, protože Hrimfaxi nese velmi silnou protiletadlovou výzbroj). Až jí zničíte veškerou protiletadlovou výzbroj, tak se připravte na balistické rakety. V poslední fázi mise totiž budete muset střídavě stoupat do bezpečné výšky a útočit na ponorku. Pokud se nenecháte hloupě zasáhnout výbuchem balistické rakety, bude to poměrně snadné.

14. Ice Cage

Při následující záchranné misi se vám budou hodit čistokrevné stíhačky, protože vaším hlavním úkolem bude sestřelit všechna nepřátelská letadla v okolí zajateckého tábora. Na začátku mise žádná letadla nevidíte, protože kvůli bouři má váš radar snížený dosah. Při letu na severozápad ale brzy narazíte na první protivníky. Další velké skupiny nepřátel najdete v severovýchodním a jihozápadním rohu vymezené oblasti.

Až sestřelíte všechna letadla, tak se na scéně objeví dvojice záchranných vrtulníků, které letí přímo k zajateckému táboru. Vaším dalším úkolem je zničit všechna protiletadlová děla v okolí tábora (tábor poznáte podle strážní věže, na kterou se můžete zaměřit), čímž umožníte vrtulníkům přistát. Jakmile vrtulníky přistanou, tak se můžete věnovat protiletadlovým dělům v širším okolí. Od vrtulníků se ale příliš nevzdalujte, protože se kolem nich objeví další protiletadlová děla, která by je mohla ohrozit při odletu.

15. White Noise

Čeká vás další záchranná akce, jejímž cílem bude záchrana kapitánky Nagase sestřelené v předchozí misi. V horní části obrazovky vidíte lokalizátor, který vás k ní dovede. Jeho princip je velmi jednoduchý. Pokud je ukazatel plný, tak míříte přímo k cíli. Pokud je uprostřed mezera, tak jste se od cíle odchýlili. Ignorujte letadla pohybující se mimo váš kurz a sledujte směr určený lokalizátorem.

Až přiblížíte k Nagase, tak se před vámi objeví letadlo s rušičkou. Sestřelte ho a pokračujte v hledání. Jakmile Nagase do vysílačky zakřičí Blaze, tak ji máte (její poloha se ob-

jeví na vašem radaru). V této chvíli začíná nejtěžší část mise. Budete totiž muset krýt záchranný vrtulník, který musí doletět až k Nagase. Nejprve zničte protiletadlové kanóny v jeho kurzu a pak se začněte věnovat nepřátelským stíhačkám. Jakmile vrtulník přistane, máte vyhráno.

16a. Desert Arrow

Mise 16a je zaměřena hlavně na boj s nepřátelskými letadly, takže vám rozhodně doporučujeme použít některou ze stíhaček. Vaším prvním úkolem bude získat v časovém limitu 15 minut nejméně 10000 bodů. Je v podstatě jedno, jestli budete krýt bombardéry nebo pozemní jednotky. Nepřátelská letadla totiž budou prakticky všude, takže cílů budete mít až nad hlavu. Po dosažení stanovené bodové hranice je úspěch mise zaručen a vy se můžete v klidu a bez stresu věnovat získávání dalších bodů. Po uplynutí časového limitu se nad pouští objeví velká nepřátelská letka, jejíž jádro tvoří AWACS a 2 E-767. Po sestřelení těchto primárních cílů mise končí.

16b. Desert Lightning

Na rozdíl od alternativní mise 16a vás čeká hlavně boj s pozemními jednotkami. Podstata úkolu je ale podobná. Musíte totiž dosáhnout hranice 10000 bodů ještě před vypršením časového limitu. Stejně jako v misi Desert Arrow je ale kolem tolik cílů, že s tím nebudete mít žádné problémy. Po vypršení časového limitu budete muset potopit nepřátelskou bitevní loď. Princip je podobný jako při boji s ponorkami, takže jde opět jen o vaši trpělivost. Vyhněte se všem raketám a časem loď bez problémů pošlete ke dnu.

17. Journey Home

Na úvod mise vás čeká neobvyklý úkol. Musíte držet ukázkovou formaci, ve které přeletíte osvětlený stadión. Po několika prudších manévrech se na vašem radaru objeví letka nepřátelských letadel. Pusťte se do nich, ale myslete při tom na fakt, že boj bude velmi dlouhý. Rakety tedy používejte jen v pozicích, kdy máte velkou šanci na zásah. Po nějaké době se nad městem objeví letka bombardérů F-117. Jde o váš primární cíl, tak na chvilku zapomeňte na ostatní letadla. Pak pokračujte v ochraně vzdušného prostoru až do příletu posil (konec mise bude následovat asi minutu po pádu kapitána Davenporta na stadión).

18. Fortress

Před vámi je další mise, ve které budete muset podporovat útok pozemních vojsk. S ohledem na druhou část mise vám ale doporučujeme zvolit si některé z rychlejších letadel (zapomeňte na A-10). Vaším hlavním úkolem v první části mise bude ubránit kolonu spojeneckých vozidel před útoky nepřítele. Nejprve tedy zničte všechny bunkry, které vidíte podél cesty vedoucí k pevnosti. Pak zničte věže po stranách brány a nechte kolonu vjet dovnitř. Hned za bránou na ně ale čeká skupinka nepřátelských tanků. Jejich ničení bude vaší prioritou, takže se nezdržujte ničením protiletadlových děl nebo bunkrů.

Kolona se rozdělí a dál na sever bude postupovat podél vnějších stěn. Doporučujeme vám kroužit nad pevností a ničit veškerou nepřátelskou techniku, která se ukáže. Až projede kolona severní branou, tak zničte všechny tanky, které na ně čekají severně od pevnosti. Nezapomeňte při tom zničit také velkou věž, která stojí nad bránou (jsou v ní umístěna nebezpečná děla). Pokud se koloně podaří uniknout z pevnosti, tak máte vyhráno.

Druhá část mise je nazvána 8492. Nejprve doleťte ke spojenecké letce, ze které se ale vyklubou klamné cíle. Po tomto zjištění se připravte na nepřátelský útok. Vyhněte se salvě raket a namiřte si to přímo na východ. Vaším úkolem je doletět na východní okraj vyznačené oblasti, což nebude nic jednoduchého (rozhodně zapomeňte na boj, protože nemáte žádnou šanci). Těm odvážnějším doporučujeme rychlý přízemní let mezi horami. Pokud máte s kličkováním těsně nad zemí problémy, tak zkuste spoléhat na svou maximální rychlost a úhybné manévry.

19. Final Option

V této zvláštní misi si zalétáte ve cvičném letadle. Po útěku ze základny vás pronásleduje letka 8492, které se budete muset ztratit. Následujte Popse, který bude kličkovat těsně nad zemí. Po pár minutách vletí do temné jeskyně, která naštěstí není příliš dlouhá. Horší to bude, až se přiblížíte k druhé jeskyni. U jejího vchodu si dejte pozor na jeřáb, o který můžete snadno zavadit (do jeskyně si nalétněte zprava). Uvnitř si pak dejte pozor na můstky, které je lehčí přeletět než podletět. Po průletu úzkým koncem tunelu to máte za sebou.

20. Ancient Walls

A je zde první mise, která začíná na palubě letadlové lodi (díky tomu je také omezen váš výběr letadel). Vaším úkolem bude hlavně podpora pozemních jednotek, takže vám doporučujeme zvolit letadla vhodná pro tento úkol. Vše začne likvidací protiletadlových děl v okolí hradu. Pak hlídkujte kolem a čekejte na první nepřátelské tanky. Několik jich vyjede přímo z hradu a další se blíží ze severu. Ničte hlavně tanky v prostoru hradu, protože ty přímo ohrožují jednotku pokoušející se o osvobození prezidenta. Při útocích na pozemní cíle ale nepodceňujte nepřátelskou protileteckou obranu (zvlášť jejich raketomety). Až bude prezident osvobozen, tak zničte zeď na jižní straně hradu. Po jejím zhroucení se soustřeďte na nepřátelská letadla, která budou dotírat na vrtulník s prezidentem.

21. Solitaire

Opět vás čeká mise, ve které si ani jednou nevystřelíte. Vaším úkolem totiž bude udělat několik důležitých snímků. Před tím ale budete muset prokličkovat mezi nepřátelskými radary. Stejně jako v misi Handful of Hope se musíte protáhnout mezi kruhy označujícími jejich dosah. Jejich pokrytí je ale tentokrát o něco lepší, takže se budete muset držet těsně u země (dosah radarů je u země menší). Až se dostanete k letišti, tak udělejte snímek, na kterém budou obě letadla i důl. Pak stočte letadlo doprava a doleťte na východní konec letiště. Jakmile vás Pops po-

žádá o další snímek, tak to otočte a z malé vzdálenosti vyfoťte obě letadla na přistávací ploše (máte maximálně 2 pokusy, protože letadla se chystají vzlétnout). Po získání druhé fotografie na to pěkně šlápněte a doleťte na západní konec ohraničeného území.

22. Closure

Po nebezpečné průzkumné akci se v této misi vrátíte na místo činu. Tentokrát budete ale plně vyzbrojeni, takže se žádných radarů bát nemusíte. Vaším úkolem totiž bude zavalit vchod do dolu, ve kterém jsou schovány jaderné hlavice. Časový limit je dost dlouhý, takže se cestou k hoře můžete v klidu věnovat souboji s nepřátelskými stíhači. Až se přiblížíte k hoře, tak nejprve zničte protiletadlové raketomety před dolem. Pak začněte útočit na skálu nad vchodem. Ta bohužel vydrží opravdu hodně zásahů, takže si připravte na několikeré opakování náletu.

23. Ghosts of Razgriz

Tak tady už půjde opravdu do tuhého. Celá mise se totiž odehrává v rozvětveném kaňonu, ze kterého nesmíte vyletět (území v okolí kaňonu je plné protiletadlových raketometů). Vaším prvním cílem budou hlídkové čluny a vrtulníky, které se pokoušejí lokalizovat skupinku vzbouřenců. Na zničení všech označených cílů máte necelých 10 minut, takže vám doporučujeme nezdržovat se s ničením nepřátelských stíhaček (stačí na to trochu šlápnout a rychle je střesete). Po zničení všech cílů se na scéně objeví čtveřice elitních stíhačů, které už ale ignorovat nemůžete. Klíčem k jejich sestřelení je vysoká rychlost, při které je ale manévrování v údolí dost riskantní. Na druhou stranu vaši protivníci nemohou v údolí provádět žádné krkolomné úhybné manévry, takže jejich sestřelení není zase tak těžké.

24. White Bird (Part II)

Určitě si pamatujete na orbitální letoun Arkbird. V této misi bude vaším úkolem zničit ho. Vše začíná tím, že na to musíte pořádně šlápnout a dohnat ho. Jakmile se dostanete na dostřel, tak ho zasáhněte jednou ze svých raket a čekejte na jeho reakci. Z jeho spodní části se po chvilce vysunou odpalovací rampy pro malé obranné stíhačky. Z prostoru pod obrovským letounem začněte utočit na tyto rampy (pokud budete přímo za letounem, tak rampy nemůžete zasáhnout). Bohužel se po chvilce z břicha letounu vysune také laser, který vás může zničit jediným výstřelem.

Laser ale může střílet jen do prostoru pod letounem, takže stačí na chvilku vyletět nad letoun. Po vypnutí laseru sleťte opět dolů a pusťte se do něj. Tento postup opakujte, dokud se laseru nezbavíte. Pokud máte v této fázi problémy s nepřátelskými stíhači, tak stačí jen lehce přibrzdit. Stíhači vás přelétnou a vy můžete pokračovat v boji s Arkbird. Po zničení laseru se vám ale pokusí obrovský letoun uletět (musíte ho zničit, než opustí vyznačené území). Zničte tedy jeho přídavné motory. Pak zničte jeho obrannou výzbroj na vrchní části trupu a připravte se na zničení další dvojice motorů. Na závěr ještě Arkbird spustí nouzový motor, který bude vaším posledním cílem.

25. Heartbreak One

Před vámi je velmi dlouhá mise, ve které budou vaším cílem převážně pozemní jednotky. Přesto vám doporučujeme zvolit přinejmenším univerzální letadlo, protože leteckým soubojům se nevyhnete. Vaším hlavním úkolem bude podporovat postup skupinky povstalců směrem k letišti. Do cesty se jim jako tradičně postaví hlavně malé bunkry a tanky, které by měly být vašimi primárními cíli (pokuste se co nejvíce využívat kanón, protože rakety budete ještě potřebovat).

Překvapivě si můžete také vybrat trasu, kterou konvoj pojede. Kapitán Bartkett se vás během celé mise zeptá třikrát a my vám můžeme vždy doporučit kratší cestu. Narazíte sice na relativně tužší odpor, ale nepůjde o nic neřešitelného. Až se dostane kolona k letišti, tak nejprve zničte všechny tanky za bránou. Pak zničte bránu a postarejte se o vrtulníky poletující po okolí. Po zničení několika dalších útočících tanků nastoupí povstalci do letadla a před vámi je závěrečný letecký souboj. Na scéně se totiž objeví čtveřice známých elitních pilotů. Jsou ale jen 4, takže by nemělo jít o nic těžkého (pokud máte dostatečnou zásobu raket).

26. Sea of Chaos

V předposlední misi vás čeká trochu nepřehledná námořní bitva. Vašimi hlavními cíli budou lodě, takže si rozhodně vyberte jedno z letadel vyzbrojených protilodními střelami. Nejprve si budete muset poradit s malou flotilou, která se k vašemu svazu blíží ze západu (při zaměřování lodí si dávejte pozor, abyste se nezaměřili na jejich děla místo na trup). Doporučujeme vám nalétávat na lodě z boku, protože zásah trupu je mnohem ničivější než zásah paluby. Po zničení západní flotily se vrhněte na jižní flotilu (jako první zničte letadlovou loď). Na závěr pak budete muset odrazit několik vln útočících letadel.

27. Aces

A je zde závěr celé hry. Vyberte si jednu z klasických stíhaček a vrhněte se do boje. Mise začíná tím, že se na vaší stranu přidá několik nepřátelských letek. Pokračujte k cíli a zničte nepřátelskou protivzdušnou obranu. Nezapomeňte při tom ale také na podporu spojeneckých pozemních jednotek, kterým stojí v cestě několik tanků. Až se spojenci dostanou na mosty vedoucí k základně, tak se na vašem radaru objeví několik nových cílů. V této fázi musíte co nejrychleji zničit nově odhalené bunkry. Aby toho nebylo málo, na scéně se objeví Hamilton. Je to velmi schopný pilot, tak se ho radši rychle zbavte.

Po obsazení základny se otevře vchod do obrovského tunelu. Vleťte do něj a připravte se na průlet pod několika otevírajícími se bránami. Ve velkých místnostech pak musíte vždy přeletět do druhého tunelu. Navíc nemůžete letět pomalu, protože Hamilton je vám v patách. Až se vám na obrazovce objeví řídící počítač, tak zbystřete. Až se k němu dostanete, budete mít jedinou šanci na útok. Za počítačem vleťte do tunelu vpravo a soustřeďte se na svůj útěk. Při něm si dávejte pozor hlavně na jeřáby (kolem těch prolétněte vždy vpravo) a zavírající se dveře. U posledních dveří to bude velmi těsné, takže se připravte na použití plného tahu.

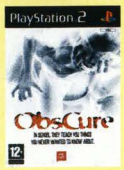
Ve druhé části závěrečné mise nazvané The Unsung War budete muset zničit padající satelit. Hned na začátku doleťte co nejrychleji do vzdáleného rohu mapy a připravte se na boj s osmi elitními protivníky. Čas je váš nepřítel, takže musíte být opravdu rychlí. Až všechny sestřelíte, doleťte k označenému místu dopadu. Jakmile se objeví satelit, tak na něj začněte útočit. Vyhněte se všem troskám a zničte všechny čtyři aktivní cíle.

Jakub Holý

Obscure

Vítejte ve škole... a ještě před vchodem pro jistotu popadněte do ruky baseballovou pálku.

INFO



■ **VYDAVATEL:** Microids ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Hydravision ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Nadprůměrná hororová akční adventure ze střední školy, kam by nikdo z nás chodit nechtěl.

Po úvodním FMVčku přeběhněte tělocvičnu a vstupte do šaten, kde zvoní telefon. Zvedněte ho a spustí se další filmeček. Po něm bude pronásledování zloděje, který přes zahradu poběží osvětleným bočním vchodem do sklepa. Zde si seberte ze sudu lepící pásku a hra vás naučí kombinování předmětů. Zároveň získáte první zbraň. Nakonec slezte po žebříku dolů.

Utíkejte až na konec ke dveřím, kde použijte na temnotu zesílené světlo baterky (L1). Až stín zmizí, projděte dveřmi. Teď už vás čeká jen přímá cesta do cely, kde najdete holohlavého spolužáka. Po rozhovoru s ním se vydejte na cestu zpět. Před celou si Dan vezme bouchačku a můžete jít dál. V místnosti s klecemi na vás zaútočí zombík, ale ten nejde zabít, takže nechte Dana, ať si střílí, a utíkejte ke dveřím odtlačit bednu. Nakonec proběhněte chodbu k žebříku, kterým jste přišli.

BUDOVA A

Vezměte si některou z holek do týmu, bude se hodit. Pak ze stolu seberte disk na ukládání a baseballku. S tou rozmlaťte automaty na pití, ze kterých vypadne plechovka (malá lékárna). Pak vysklete dveře do komory a v ní seberte drát. Tím pak otevřete dveře vedoucí na chodbu.

V hale si seberte mapu budovy a vyběhněte po schodech nahoru do patra. Jděte napravo a rozbijte poslední dveře. Dostanete se do učebny, kde jen odsuňte skříň a seberte šroubovák. Pak se vraťte zpět do haly.

Vybrakujte automat a jděte do západního křídla. Na pánech si seberte limonádu a v místnosti naproti přes chodbu lepenku. Nakonec zamiřte na dámy, kde s pomocí parťačky a šroubováku oddělejte mřížku. Vezměte si CDčko a ventilací prolezte do sprch učitelů. Šlohněte jim pixlu s pitím a vyjděte na chodbu.

Ze stolu si seberte Rusty Key. Pak po schodech vyběhněte do sborovny. Tady naleznete disk a ve skříňce u dveří klíč. Potom nedalekými dveřmi zaskočte do archivu, kde jen seberte disk a přes sborovnu se druhými dveřmi dostaňte na balkón. Nakonec vyběhněte do třetího patra, kde seberte lékárnu.

Použijte Rusty Key na odemčení zámku a vyjděte po schodech na půdu. Začněte to tu prohledávat a po chvíli vás napadnou příšerky. Zlikvidujte první dvě a pak vám přiběhne na pomoc Freidman. Po rozhovoru s ním si seberte jeho tyč a energy drink a vydejte se do hlavní haly. Z ní odejděte ven do zahrady, kde se automaticky všichni sejdou u fontánky. Na lavičce bude ležet disk.

BUDOVA B

Na mapě budete mít vyznačeno, kam máte jít. Po vstupu narazíte na příšerky, ale zatím je nechejte být a rychle zapadněte do dveří nalevo. Tady si můžete naverbovat dalšího člověka do skupinky. Stan má schopnost odemykat zámky. Odemkněte kabinet a vezměte si pár umělohmotných kelímků společně s diskem na ukládání. Vezměte s sebou Stana, přeci jenom holky toho tolik nevydrží. Dejte mu pálku a jděte ven na chodbu.

Seberte hliníkovou pálku ležící opodál dveří a hned ji vyzkoušejte na vybrakování automatu. Další dveře, na které narazíte, jsou zavřené, pak následuje skladiště s pistolí a baterkou. Jak přidělat baterku k bouchačce, to už víte. Poslední dveře před schodištěm je umývárna, kde najdete velkou baterku. V povaleném automatu si seberte bumbání a u výlohy s trofejemi mapu.

Dejte vaší hlavní postavě do ruky pistoli s baterkou a pomalu postupujte chodbou dál. Stěnou se na vás vyřítí velká příšerka. Pořádně si na ni posviťte a nastřílejte do ní pár ran. Až si to s ní vyříkáte, projděte „dveřmi", které vám udělala. Jenom seberte lepící pásku, náboje a limonádu. Doběhněte do poslední neprozkoumané učebny. Po příchodu na vás vybafne pár tlamiček s nožičkami, takže je buďto pobijte, nebo rychle utíkejte rozbít okna. Po boji seberte CD ze stolu, na druhém konci místnosti naplňte kelímek kyselinou a rychle utíkejte na schodiště do druhého patra. Nad schodištěm použijte kelímek na dveře a tím rozleptáte zámek. Vezměte si disk a vstupte do chodby.

Utíkejte směrem ke kameře a vejděte do poslední místnosti. Tady z kufříku seberte střelku kompasu a vyjděte na chodbu. Jedna ze skříněk půjde odemknout, v ní bude baterka. Za dalšími dveřmi si z ventilace vezměte munici a z poslechového boxu malou lékárnu. Další dveře otevřít nepůjdou a do kanceláře se skleněnými dveřmi zatím nechoďte.

U automatu se zastavte pro pití a vejděte do poslední učebny. Podívejte se na mapu ukazující souřadnice 330 a 30, seberte munici a vypadněte ven. Poslední neprozkoumané dveře je ředitelna.

Na šuplíkách seberte disk a přejděte do přilehlé místnosti. Pěkně to tu prošmejděte a najdete druhou střelku kompasu. Umístěte na velkou mapu obě střelky a nastavte souřadnice 330 a 30. Mapa se vysune a otevře se vám sejf. Z něj krom jiného vezmete klíč od kni-

hovny a druhou pistoli s baterkou. Teď se dveřmi na konci chodby vypravte na venkovní balkon. Po něm utíkejte až k budově knihovny. Horní dveře jsou sice zamčené, ale leží tu disk. Schodištěm u haly D seběhněte do zahrady a doběhněte k pavilonu C

BUDOVA C - KNIHOVNA

Po příchodu narazíte na zombie sedící na schodech. Seberte si mapu a jděte sejmout zombíka, kterému přijde na pomoc kolega. Z lavičky poblíž si přivlastněte CDčko. Pak zaběhněte na toalety - u kluků bude ve ventilaci munice a u holek malá lékárna. Doběhněte k pětici dveří a začněte s exkurzí. Za prvními dveřmi naleznete disk, za druhými v místnosti s projektorem lepící pásku. Třetí dveře musíte otevřít baseballkou. Ty povedou do místnosti s počítači. Seberte útržek papíru, vysklete nějaké okno a prohlédněte si papír (nebo ho doneste na projektor). V kabinetě použijte kód 2432 k otevření trezoru. Seberte z něj klíč s dopisem a vyjděte na chodbu. Poslední dveře, které půjdou po troše snahy otevřít, vedou do místnosti se stínem, kterého se zbavíte jen tak, že rozflákáte všechna okna v místnosti. Pak ze skříně v rohu můžete vzít lepší baterku, než doposud máte.

S klíčem skočte odemknout dvojité dveře pod schody, kde seděl zombík. V knihovně najdete jen CD a Freidmana. Po rozhovoru s ním se vydejte zpět k fontáně, kde čekají ostatní.

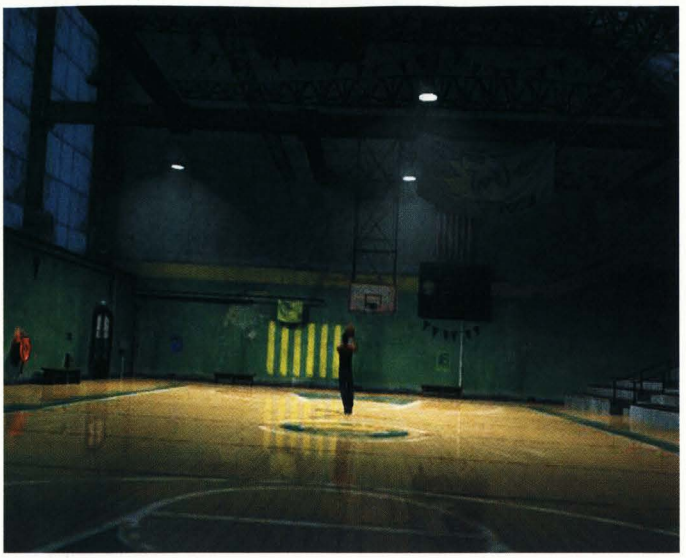
Úřadovnu školníka najdete vedle jídelny. V první místnosti seberte brokárnu a baterku a vstupte do další cimry. Tady vezměte klíč a videokazetu - rovnou si jí můžete prohlédnout. Potom se vydejte ven do zahrady a zamiřte do jídelny.

BUDOVA D - JÍDELNA

Po vstupu se seznámíte s novou příšerkou. Nenechejte ji doběhnout moc blízko k vám, jinak vám vycucne mozek :-). Oběhněte zástěnu a prohrabejte stoly. Najdete na nich CD. Pak u ohřívacího pultu seberte mapu a vstupte do kuchyně. Tady fofrem seberte pistoli a plechovku s nápojem a vyběhněte ven. Po schodech vyjděte do druhého patra.

Bude tu čekat menší uvítací výbor. Pošlete ho domů, seberte pití z automatu, ze stolu lékárnu a až odsunete odpadkáč v rohu u pultu, objevíte náboje do brokovnice. Dveřmi za pultem odejděte do kuchyně. Vezměte si z regálů disk a lékárnu a jděte dál. Teď jste v místnosti, kde se potřebujete dostat do skříňky s nářadím vedle schůdků. Z ní si pak vezmete pojistky a můžete se vrátit do jídelny. Naproti schodům je rozvodná skříň, kterou nejdříve otevřete a pak do ní dejte pojistky. Teď stačí jen správně přeházet páčky (řekněte malé ratolesti, určitě to zvládne) a světla se automaticky rozsvítí. Můžete si zaběhnout na kus řeči se zdravotní sestrou.

Moc vám toho neřekne, ale můžete jí tu aspoň ukrást věci. Dvě lékárny, disk a kolo od ventilu. Až ho seberete, můžete se vypravit do budovy A. Nechoďte hlavní halou, tam byste museli zbytečně plýtvat munici a lékárny. Jděte západním vchodem a skrze dámské toalety se dostaňte do archívu. V místnosti za regály naleznete hodně munice, film a CDčko. Při cestě nazpět narazíte na ředitele, od kterého dostanete klíč. Zpátky už musíte přes halu, ale tentokrát už to stačíte proběhnout bez boje.



BUDOVA F

Do této budovy se dostanete zahradní brankou na jihovýchodě zahrady. Na parkovišti bude auto s lékárnou uvnitř. Vstupte do budovy a prohlédněte si halu. Na recepčním pultu bude ležet disk a na stolku v rohu lepenka. Vejděte velkými dveřmi do sálu. Na podiu bude dřevěná plaňka, kterou budete později potřebovat. Na ovládacím panelu spusťte promítací plátno a na vrchu seberte ze sedadla lékárnu a z reproduktoru lepící pásku. Pokud si chcete prohlédnout film a sebrat dva zásobníky do brokárny, jděte zpět na chodbu a po schodech nahoru do promítací místnosti.

Dveřmi napravo od jeviště zamiřte do maskérny. Tady jen seberte cédéčko a munici do brokovnice a odejděte dveřmi nad schody. V zákulisí seberte velkou lékárnu a munici do brokovnice. Odjistěte výtah, uložte si hru a vyjeďte nahoru.

BOSS

Stůjte ve výtahu a nechoďte k tlouštíkovi. Pokud se budete držet v dostatečné vzdálenosti, nemá vám jak ublížit. Vždy když spawnuje malé červy, dá ruku z obličeje, což je jediná chvíle, kdy mu můžete posvítit do očí a naprat do něj pár kulek. Po chvíli chcípne a vy budete mít jednu lékárnu k dobru. Výtahem sjeďte dolů, strčte mezi šoupací mříže plaňku a po žebříku vylezte nahoru přivolat výtah. Zajistěte ho a slezte po žebříku zase dolů. Teď máte volnou cestu do podzemí, kam s vámi automaticky odejdou všichni žijící kámoši.

Po menším šoku sesbírejte munici, lékárny, disky a baterku s velkou svítivostí. Vezměte si nejlepší bouchače, co máte (rozhodně Ashley), a vyjděte z místnosti. Ze závalu v záhybu chodby vezměte pitivo a pokračujte až na konec chodby. Dostanete se do pasáže s kořeny, ve které se nejdříve vydejte k červeně osvětleným dveřím. Za nimi bude jen zombík a nějaké věci na sebrání. Pak se vraťte do chodby. Teď zamiřte směrem ke kameře. První dveře otevřít nepůjdou, až ty druhé.

V místnosti s klecemi odsuňte klec nalevo a seberte druhou brokovnici. Pak odtlačte klec před mříží napravo. Pro jistotu si uložte hru a teprve pak seberte ze stolu páku. Zombík nám trochu zmutuje, takže se asi trochu zadýcháte. Za odměnu si po něm můžete v cele vzít granát. Vraťte se na chodbu, kde vás budou čekat dva velcí zombíci. Potom vejděte do posledních dveří. Zde seberte lékárnu a disk a použijte páku k odkrytí tajné chodby.

Seberte munici a vejděte do dveří. Po probuzení seberte tyč s hákem. Přepněte se na kámoše a za pomoci tyče zmáčkněte tlačítko v ovládacím panelu na stěně. Vyberte si oblíbence, seberte štípačky a přecvakněte zámek na truhle. V té bude komplet vaše vybavení. Vydejte se na chodbu a utíkejte k žebříku, který si hákem stáhněte dolů - je potřeba stát na bedně. Vylezte na povrch, seberte povalující se věci a jděte k brance do zahrady. Tu otevřete kleštěmi z podzemí. Znovu se spojíte jako tým a další zastávka bude návštěva ošetřovny. Až si pokecáte se sestrou, můžete jí šlohnout lékárnu a vrátit se ven do zahrady. Seběhněte do zahrady a odemkněte pákovkami branku na východě. Znovu je můžete použít hned vzápětí na otevření dveří budovy G.

BUDOVA G

Seberte mapu a munici a přejděte do dveří napravo. Tady máte trochu té munice na přilepšení a v místnosti přes chodbu krom munice i disk. Utíkejte na konec chodby a seberte náboje, pak vejděte do pokoje nalevo. V něm bude granát a malé pití. Na toaletách si můžete přidat do inventáře velkou a malou lékárnu. Na závěr se po schodech vydejte do druhého patra. V mezipatře seberte první sošku a pokračujte ve výšlapu.

Za dveřmi nalevo od vás je lékárna a munice, ale nevyplatí se vám tam chodit. Dojděte k prkenné podlaze, na kterou vás upozorní hra. Uložte si hru a opatrně přejděte podlahu na druhý konec. Po vstupu do místnosti jděte rovně, seberte dvě limonády a povalte skříň na polorozbitou zeď. Objevíte tajnou místnost, ve které je jen dopis a těžký trezor. S ním se vraťte do předchozího pokoje a okolo velkých dveří projděte doprava. Tady vstupte do místnosti s rozbitým komínem a do něj kvádr vhoďte. Pak seberte CD s náboji a vyjděte ven. Tady na vás budou čekat dva mutanti, tak si na ně dejte pozor. Po rozbité podlaze přejděte na křižovatku ve tvaru T a nalevo si seberte munici a disk. Poslední místnost, kterou v této budově navštívíte, bude v přízemí napravo od hlavních dveří. Tady je další tlouštík, se kterým teď nebudou žádné problémy, pokud si udržíte odstup. Ze stolku pak vezměte náboje do brokovnice a proberte se troskami trezoru. Důležitý bude klíč z místnosti v knihovně, do které zapadl Freidman.

BUDOVA C - PODRUHÉ

Klíč víte, kde použít, tak do kanceláře zaběhněte, seberte sošku a film a vydejte se k východu. Potkáte starého známého, který vám šlohne mapu podzemí a navíc vás tu zamkne. Při minulé návštěvě byly dveře do patra zamčené, ale teď se jimi dostanete na schodiště. V druhém patře vstupte do knihovny na balkon s regály a najděte lékárnu. Z výklenku si pak vezměte třetí sochu a vydejte se do nejvyššího patra.

Ze skříňky seberte disk a začněte prohledávat místnosti. V první místnosti napravo od dveří na schody najdete munici a lepenku. Rovněž v ní najdete skříň, kterou když odtlačíte, odkryje vám dveře do sousední místnosti. V té seberte náboje a klíč. Pak vylezte zpět na chodbu. Další dveře vedou do místnosti, kde je magnum. Poslední dveře na chodbě vedou do studovny s hromadou lékáren. Na závěr vyjděte ven na dvůr. S filmem z knihovny si teď musíte skočit do kina podívat se na něj, protože i kdybyste kód znali, hra vám ho nevezme. Až se podíváte na film, jděte k velké bráně na kód.

ZAHRADA

Utíkejte rovně až k polorozpadlé boudě. Flákněte do ní baseballkou a spadne vám dvouranná brokovnice. Pak se po cestě vydejte dál. U mrtvolek seberte lékárnu. Projděte dveřmi do další části. Tady doběhněte na rozcestí a nejprve skočte doprava pro munici a lékárnu a pak levou cestou doklusejte ke zdi, kterou proboříte. V poslední části jděte na rozcestí zase doprava a získejte poslední sochu společně s lékárnou a diskem na ukládání. Levá cesta vás dovede ke konci zahrady.

Ještě než vlezete do podzemí, najděte povalující se lékárnu a munici, pak už se nebudete vracet. Na cestě bude ležet páka, kterou budete potřebovat, neopomeňte ji. Pak se vydejte do podzemí.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Ovládání postavy
Pravý analog » Mření/pohyb v menu zbraní
Šipky » Rozkazy partnerovi
Křížek » Akce
Čtvereček » Unikátní abilita
Kolečko » Prohození mezi postavami
Trojúhelník » Změna cíle
L1 » Zvýšení výkonu baterky
R1 » Mření
L2 » Menu předmětů
R2 » Menu zbraní
Start » Pauza
Select » Menu s dokumenty

PODZEMÍ

Vezměte si munici a lékárnu. Použijte páku na ovládání ve stěně a slezte do podzemí. Cestu k Danovu vězení znáte. Po cestě sbírejte lékárny a munici. V cele místo Dana bude někdo jiný, nicméně si tam můžete vzít náboje a pak jít do sousedních dveří. Teď se nacházíte v místnosti se dvěma východy. Nejdřív odejděte dveřmi nahoře. Na bedně naleznete zajímavé fotky a po odtlačení vagonu u stěny získáte v tajné místnosti laser. Ten si zatím šetřete. Po žebříku byste vylezli do knihovny a druhé dveře by vás dovedly do chodby, kterou znáte z dřívějška a nic v ní není. Takže se vraťte do minulé místnosti s inkubátory a odejděte druhým východem.

Teď jste v pěstírně. Z ní odejděte po žebříku. Jste jednu místnost před reaktorem. Ten bude hlídat tlouštík. Poté co se vám ho podaří odstavit, musíte položit sochy na podstavec. Bohužel nemáte páku, pro tu si musíte zajít do cel. Odejděte druhými dveřmi a připravte si brokovnice. Před vámi vyběhnou dva velcí mutanti a za vámi bude další. Nejdřív sejměte toho, co jde sám, abyste získali dostatek času na ústup a doplnění munice. Pak počkejte, až přijde páreček, a popravte je. Běžte na rozcestí a dveřmi napravo přejděte k celám. Otevřít půjdou pouze poslední dveře. V cele seberte páku a vraťte se zpět ke generátoru. Zprovozněte ho a po filmečku se vraťte do pěstírny. Odejděte dveřmi, kterými jste ještě nešli. Jste před samým závěrem hry. Z kořene seberte tašku s lékárnami a municí, uzdravte se, vezměte pistole, uložte si hru a vydejte se na bosse.

FINÁLNÍ BOSS

Pamatujte si dvě důležité věci. Když boss bouchne do země, začne vyvolávat sloupy stínů. Těm se dá snadno utéct, pokud vás nebrzdí blbé NPC, takže bacha na to. Druhý o dost fatálnější útok udělá pokaždé, když mu sestřelíte některý ze sedmi šlahounů podpírajících strop. Ve chvíli, kdy se na zemi objeví bílé světlo, jděte si do něj stoupnout, jinak vás sežehne vlnou stínu. Poslední věc, kterou vám může ublížit, je rameno, kterým vás plácne, když se moc přiblížíte. Prostě jen běhejte a hledejte ramena podpírající strop - pajdulák bude mířit nahoru.

Až kytku zlikvidujete, bude následovat hra na honěnou. Bojujte profláklým stylem střel a uteč, dokud bude boss naživu.

Lukáš Kolínský

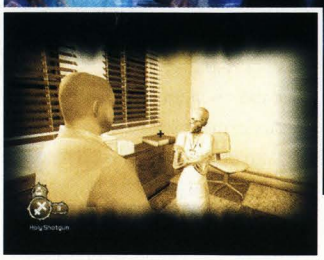
Constantine

Spolu s námi a detektivem Johnem Constantinem prožijete v téhle hře nejednu horkou chvilku.

INFO

■ **VYDAVATEL:** SCi ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Bits Studios ■ **RECENZE:** PLAY 8 - 54%

Akční adventure na motivy komixu Hellblazer, v níž si vyřizujete účty s pěknou hromadou démonů.



1. Hellblazer

V kaluži před sloupovými hodinami použijte kouzlo **Gateway** a peklem se probojujte až do domu, ve kterém je cesta na schodiště zatarasena troskami. Přelezte zničené dveře vlevo a přízemím se pak prostřílejte až na schodiště, které vede do prvního patra. Zde se probojujte až k díře v podlaze, která vede na ulici. Pokračujte směrem doleva a u vraku autobusu se prostřílejte do domu, po jehož schodišti vyběhnete o několik pater výš. Po nalezení druhého revolveru a animaci s titulky se objevíte v malé místnosti plné démonů. Postřílejte první vlnu útočící ze všech stran a až jejich útoky poleví, doběhněte k části brokovnice, která leží na nepřehlédnutelném oltáři. Po jejím sebrání první úroveň končí.

2. Elriu's Apartment

Přes plot a zeď se dostanete až k řadě garáží. V poslední z nich najdete žebřík, po kterém vylezete na střechu a můžete pokračovat do uličky se zaparkovanou dodávkou. Uličkou doběhněte až k oknu, ze kterého vyletí mrtvola. Oknem prolezte do chodby, ve které po krátké animaci zhasne světlo a zaútočí na vás skupinka démonů. Použijte **True Sight**, což je kouzlo, které vám nejen umožní vidět ve tmě, ale také vám odhalí všechna skrytá tajemství. Postřílejte všechny démony a pak vyběhněte do prvního patra, kde dveřmi na konci chodby vylezete na střechu.

Zamřížovaným oknem prolezte do skladiště, kterým se musíte probojovat až k vratům, vedoucím na ulici. V další části úrovně si nejprve vyzkoušejte nové kouzlo **Storm Crow**. (všichni démoni v jeho dosahu jsou označeni modře). Pak pokračujte až k balkónu, ze kterého se po boji se skupinkou démonů vysune požární žebřík. Po žebřících a balkónech vylezte až k otevřenému oknu, které vede do Elriova bytu. Vaším dalším úkolem je byt prohledat. Vyběhněte do předsíně a pokračujte do koupelny vlevo. Zde odhalíte pomocí True Sight tajný průchod, který vede do malé místnosti. Seberte klíče ležící na poličce a odemkněte si pomocí nich dveře od bytu. Na chodbě pak zastřelte polodémona převlečeného za policistu a doběhněte k výtahu.

3. Elriu's Basement

Ve sklepě nejprve prohledejte první místnost vpravo. Ve skříňce vedle psacího stolu najdete papír s několika poznámkami. Pak vyjděte ven a pokračujte do malého skladiště, jehož vchod najdete mezi pračkami. Uvnitř odhalíte pomocí True Sight posuvnou poličku, za kterou najdete **Amitiville Screech Beetle** (tento brouk umí dočasně znehybnit všechny démony v okolí a navíc ho můžete díky True Sight zase najít a znovu sebrat). Vraťte se do prádelny a doběhněte na konec dlouhé chodby. Dveřmi vlevo proběhnete až do místnosti, ve které se propadá podlaha (dírám se vyhněte). V jejím pravém vzdálenějším rohu můžete přes dřevěnou bednu prolézt do strojovny, ve které najdete skříňku s klíčem.Seberte ho a vraťte se do prádelny.

Chodbou vedle kanceláře vyběhněte na dvorek s popelnicemi. Jednu z nich dotáhněte pod zničené schodiště a vylezte po ní nahoru. Pomocí klíče ze strojovny si odemkněte dveře a vejděte do dílny. Nejprve prohledejte několik skříněk, ve kterých najdete **Holy Bomb** (lahvičky se svěcenou vodou účinkují na démony jako granáty). Pak pokračujte k pracovnímu stolu, na kterém najdete **Crucifier**. Tato zbraň vystřeluje hřeby, které můžete po vystřelení opět sebrat. Pokračujte k poklopu v podlaze, kterým seskočíte do místnosti s generátorem. Seberte klíč ležící na stole a vypněte generátor. Pak si odemkněte dveře a doběhněte až do místnosti s dírami v podlaze.

Běžte rovnou do chodby zatopené vodou a použijte kouzlo Gateway. V pekle se vraťte zpět do předchozí místnosti a tunelem vpravo projděte chodby, ve které se pomocí lahvičky s vodou vrátíte zpět do reálného světa. Sklepem se probojujte až do místnosti plné hořícího plynu. U pravé stěny najdete ventil, kterým zastavíte únik plynu a uvolníte si tak průchod do velké haly. V té po krátké animaci narazíte na nový typ protivníka jménem Bile-Riz. Jde o démony, kteří dokáží oživit mrtvé lidi. Zastřelte oživlé mrtvoly a pak rychle zastřelte malé démony, než zase vlezou zpět do těla (pokud démony nezastřelíte, tak budou těla ožívat donekonečna).

Po delší přestřelce pokračujte do chodby, ve které na vás ze stropu spadne kniha s kouzlem **Exorcism** (tímto kouzlem zneškodníte oživlé mrtvoly). Pokračujte dál a probojujte se až na konec dlouhé chodby, kde najdete několik spojených temných místností. S pomocí True Sight se probojujte do velkého skladiště, které prohledává skupinka 3 polodémonů. Až je zlikvidujete, tak použijte True Sight a odsuňte bednu, nad kterou vidíte kruhový znak. Tajnou chodbou pak proběhněte do místnosti se Sangre de Dio.

Na zemi vidíte několik označených dlaždic, na které musíte šlápnout v pevně daném pořadí. Použijte True Sight a v kruhu kolem Sangre de Dio vám hra pokaždé označí dlaždici, kterou máte zmáčknout jako další. Po aktivaci všech znaků seberte cenný artefakt a na scéně se objeví Vermin Demon. Ten je normálně nezranitelný, takže musíte použít malou fintu. Několikrát do něj udeřte pažbou a po podlaze se rozeběhne spousta krys. Postřílejte jich co nejvíc (sledujte protivníkův ukazatel zdraví) a postup opakujte, dokud démon úplně nezmizí. Pak seberte kus brokovnice, který po něm zůstane ležet na zemi.

4. Edward Crowley Memorial Library

Najděte schodiště a vyběhněte po něm do prvního patra. V kruhové hale pak na ochozu strčte do jedné z několika soch, seběhněte o patro níž a dírou ve skleněné podlaze seskočte do suterénu. Zde rozbijte vitrínu a seberte z ní knihu s kouzlem **Hunger**. Pak se probijte zpět do prvního patra a pokračujte do dveří naproti schodišti. Projděte až do místnosti, ve které musíte nejprve zabít 2 polodémony. Pak odtáhněte stolek stojící ve středu místnosti ke knihovně vedle zamčených dveří. Pak rozbijte jedno z oken nad knihovnou a s pomocí stolku přelezte do sousední místnosti.

Vody rozlité na zemi si zatím nevšímejte. Doběhněte do další místnosti, ve které musíte přesunout malý stolek k zamčeným dveřím. Pak se vraťte k rozlité vodě a pomocí kouzla Gateway se přesuňte do pekla. Běžte zpět do místnosti se stolkem a přelezte díky němu na druhou stranu rozbitých dveří. V kruhové hale zabijte létající démony a pokračujte do dveří přímo naproti vám. Za dveřmi prolezte dírou ve zdi do místnosti, ve které najdete **Dragon's Breath**. Pokračujte dál a probojujte se až na schodiště, kde se díky lahvičce s vodou ve druhém patře se přesunete zpět do reality.

V hale před vámi pokračujte do dveří vpravo a proběhněte až do místnosti, ve které leží na stole vedle počítače svazek klíčů. Seberte je a přes kruhovou halu se prostřílejte ke dveřím, které nyní můžete odemknout. Pokračujte až do místnosti, ve které vidíte na podlaze rozlitou vodu. Přesuňte se do pekla a probojujte se zpět do haly. Prostřílejte se až k výtahu, který je v pekle úplně zničený. Vlezte do výtahové šachty a po její pravé stěně vylezte do třetího patra. Po souboji s démonem jménem Kan-Gore najděte výklenek s magickou knihou. Až ji seberete, pokračujte do další místnosti, ve které najdete na stolku vpravo poslední část brokovnice. Pak použijte lahvičku s vodou a vraťte se zpět do reality.

5. The Mortuary

Začátek této úrovně je velmi lineární (ve zdánlivě slepé chodbě rozbijte okno, kterým můžete pokračovat dál). Jednoduše se probojujte až do místnosti, ve které zuří oheň. V chodbě za místností vejděte do prvních dveří vlevo a po krátké animaci zlikvidujte sestřičku, ze které se vyklube polodémon. Získáte od ní klíče, kterými si odemknete dveře na konci chodby. V malé místnosti otočte kolem ventilu a po uhašení všech ohňů se vraťte zpět na hlavní chodbu, kterou musíte pokračovat doleva. Dojděte až do vstupní haly, ve které si musíte přivolat výtah. Trochu od něj odstupte, protože z výtahu vyběhne Impaler. Tento démon je zranitelný jen zezadu, takže mu uhněte a nechte ho narazit do stěny. Rychle se za ním otočte a střete ho do jeho jediného slabého místa.

Zříceným výtahem vylezte do prvního patra a pokračujte do místnosti, ve které vás z nádvoří napadnou létající démoni. Pokračujte dál, dokud se nedostanete do místnosti, které na vás čeká otec Hennessey. Po krátkém rozhovoru pokračujte do velké haly, v níž vás čeká souboj se skupinku malých démonů, které vede Impaler. Až je zlikvidujete, pokračujte do laboratoře, v jejíž druhé místnosti najdete počítač, který John automaticky použije. Po krátké animaci seberte knihu s kouzlem **Protection** (jde v podstatě o magický štít) a probojujte se zpět do haly před laboratoří. Odtud pokračujte po likvidaci 2 Impalerů do oddělení izolace.

6. 13th Precinct House

Po úvodní animaci seberte své artefakty ležící na stole a chodbou se probojujete až do velké místnosti plné démonů. Na její druhé straně je umístěna kancelář, ve které můžete díky vodě rozlité na podlaze přejít do pekla. V pekle najdete v kanceláři ležet **Purger**, což je velmi účinná kuše (její šípy se dají stejně jako hřebíky opět sbírat). Ve velké místnosti pak musíte nejprve postřílet všechny létající démony a pak se na scéně objeví Behemoth. Tento nebezpečný démon má jediné citlivé místo na své hrudi a na jeho likvidaci vám doporučujeme použít brokovnici. Až vám meteor uvolní cestu, tak se probojujte k lahvičce s vodou, která vás vrátí do reálu. Přelezte přes bránu a mezi několika celami se prostřílejte ke skříňce s klíčem od sprchy.

S klíčem proběhněte zpět do chodby před celami a odemkněte si dveře vedoucí do sprch. Ve vodě přejděte do pekla a opět se mezi celami probojujte na konec chodby. Dveřmi vlevo projdete do další chodby, kterou se probojujte ke schodišti vedoucímu o patro výš. Zde se velkou halou prostřílejte až do místností s lahvičkou, která vás přenese do reálu. Vyběhněte do dlouhé chodby a protějšími dveřmi pokračujte do strážnice ve vstupní hale. Po animaci zmáčkněte tlačítko, kterým si otevřete dveře spojující halu s chodbou, a probojujte se k východu.

7. Journey to Papa Midnite's

Postřílejte létající démony a pak přelezte plot u zaparkovaného kamionu. Uličkou proběhněte na velké prostranství, na kterém byste měli po nepříjemné přestřelce pokračovat do branky vpravo. Po souboji s Vermin Demonem vylezte po žebříku na střechu garáže a z další střechy seskočte do uličky s kontejnerem. Pokračujte k velké garáži, na jejíž střechu se dostanete přes dodávku zaparkovanou u vrat. Na střeše doběhněte k vratkému billboardu, který shodíte tím, že do něj zezadu strčíte. Jakmile spadne,

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření
Křížek » Interakce s okolím/údery pažbou
Kolečko » Doplnění zdraví z lahvičky
Čtvereček » True Sight
Trojúhelník » Vyvolání kouzla
R1 » Střelba
R2 » Přepínání zbraní
L1 » Použití artefaktu
L2 » přepínání artefaktů
Směrové šipky do stran » Přepínání kouzel
R3 nebo směrová šipka nahoru » Přepínání pohledu
Směrová šipka dolů » Schování zbraně

tak ho můžete použít jako rampu pro přeskok na protější střechu.

Probojujte se na další střechu, ze které můžete seskočit do uličky s malým přístřeškem. Uličkou se po chvilce probojujete až do velké haly s podivným rudým symbolem na zemi. Vstupte do jeho středu a použijte kouzlo, jehož pořadí tlačítek je 2x △, 1x □, 3x ✕ a 2x ○. Po správném seslání kouzla vás okřídlený démon donese k basketbalovému hřišti, na kterém vás čeká souboj s několika démony. Až je všechny pobijete, tak pokračujte do uličky za hřištěm.

8. Hell's Museum

Doběhněte až do hlavní haly muzea, ve které vás krátká animace upozorní na místnost s tajemným lexikonem. Abyste se k němu dostali, budete muset získat celkem 3 pečeti. Cesta k první z nich začíná přímo za místností s lexikonem. Prolezte polorozpadlými dveřmi a probojujte se až do haly s obrazem křičícího muže. V jejím vzdálenějším pravém rohu najdete tajný průchod, kterým se dostanete do sklepa s hořícím kruhem. Kamenný kvádr ležící napravo od vchodu dotlačte až nad ohnivý kruh a použijte ho jako můstek. Díky tomu se naučíte kouzlo **Confusion**. Vraťte se do haly s křičícím mužem a pokračujte v postupu muzeem.

Po chvilce se probojujete až do velké haly, v jejímž středu vidíte stojan s první pečetí. Doběhněte k němu a seberte Seal of Lucifer. Po zabití Behemotha se probojujte až do hlavní haly muzea, ve které musíte použít první pečeť. Po krátké animaci vyběhněte po schodišti napravo od místnosti s lexikonem na ochoz, ze kterého se dostanete poničenými dveřmi do části muzea, ve které je ukryta druhá pečeť. Velkou díru v podlaze překonejte po úzké římse vpravo (přitiskněte se ke stěně). Pak se probojujte až k další díře v podlaze, kterou překonáte po cárech závěsu na levé stěně (prostě na ten závěs vylezte).

Nakonec se probojujete až do haly s pečetí. Použijte True Sight a podívejte se na první mapu na stěně vlevo. Na ní je označena dlaždice, na kterou musíte šlápnout. Pak šlápněte na další 3 dlaždice, které vám hra postupně označí na zbývajících mapách. Po získání Seal of Satan se probojujte zpět do hlavní haly a použijte druhou pečeť. Cesta k poslední pečeti začíná nalevo od místnosti s lexikonem. Probojujte se až k závalu, který obejdete podél levé stěny. Za další velkou místností budete muset pro změnu chodbou co nejrychleji proběhnout, protože se pod vámi bude propadat podlaha.

V místnosti s pečetí vás čeká menší hlavolam. Z esovitého bludiště musíte vytáhnout velkou bednu, kterou najdete na jeho druhém konci. Dlouhé lavice tvořící část bludiště můžete posouvat tak, aby kolem nich bedna prošla. Hlavním fíglem je fakt, že přes bednu i truhlice můžete bez problémů přelézt. Bednu dotáhněte do jednoho z bílých kruhů u pečeti a sami si stoupněte do druhého. Pak seberte Seal of the Devil a probojujte se do staré známé hlavní haly muzea. Otevřete zamčené dveře a probojujte se ke stojanu s lexikonem.

9. 20 Lanes Bowling Alley

Zabijte oba útočící démony a pak vyběhněte na chodbu. Doběhněte až do bowlingové herny, ve které se musíte probojovat do dveří v pro.tějším rohu. Chodbou za nimi pak doběhněte až ke dveřím, ke kterým si musíte přisunout nedaleko ležící bednu. Potom rozstřelte okno nade dveřmi a přes přistavenou bednu přelezte na druhou stranu. Velkou místností proběhněte do kanceláře, ve které musíte po souboji s krysami odtáhnout stranou skříň blokující dveře. Dlouhou a klikatou chodbou se prostřílejte až na její slepý konec, kde musíte rozbít jedno z oken bez mříže a vylézt na ochoz.

Ochoz vede až k požárnímu schodišti, po kterém se dostanete do vyššího patra. V něm prolezte oknem do chodby plné démonů a prostřílejte se až na křižovatku chodeb, na které musíte pokračovat doleva. Na konci chodby použijte podruhé trik s krabicí a oknem nade dveřmi prolezte do další místnosti. Probojujte se až do kanceláře, ve které vám anděl předá artefakt zvětšující váš ukazatel zdraví. Po krátké animaci se dalšími kancelářemi probojujte do skladiště, ve kterém musíte pomocí True Sight najít hromadu beden označenou kruhovým znamením na zdi.

Pod tímto znamením se přitiskněte ke zdi a proklouzněte podél beden do tajné chodby. Z ní vylezte po žebříku na půdu, na které vás čeká vyřešení menšího hlavolamu. Vaším úkolem je rozmístit 5 velkých svícnů do rohů pentagramu tak, aby všechny svítily. Podstavy svícnů jsou ve tvaru šipky a musí ukazovat směrem, kterým vede jedna z čar pentagramu. Malým chytákem je fakt, že svícny musíte umístit v určitém pořadí. Svícen se totiž nerozsvítí, když jeho místo svítí červeně (už na něj ukazuje jeden ze svícnů). Až rozsvítíte všechny svícny, tak získáte kouzlo **Gargoyle**, kterým můžete všechny démony ve vašem okolí proměnit v kámen. Nakonec pobijte všechny démony, kteří se objeví na půdě.

10. Hell's Highway

Po pekelné dálnici se probojujte až do místa, kde se před vámi propadne vozovka. Odrazte několik vln útočících démonů a po dopadu meteoru proběhněte k fragmentu vozovky, který vede o patro níž. Probojujte se až k dalšímu stoupání, za kterým musíte najít trosky autobusu. Obejděte ho zprava a přitiskněte se k jeho podvozku, podél kterého se pro-

táhnete k cisterně. Po té rychle přeběhněte a pokračujte až do tunelu na křižovatce běžte do levé chodby a širokou propast přeskákejte po kamenných sloupech.

Na druhé straně obejděte zprava hromadu sutin a úzkou chodbou se protáhněte do pravého tunelu. Po souboji s Behemothem přeskákejte k autobusu, po kterém přelezete na další část dálnice. Probojujte se až do zhroucené budovy, na jejímž konci vás čeká druhý Behemoth. Po jeho porážce meteor prorazí zeď a vy se dostanete k bráně pekelného chrámu. Až porazíte všechny démony, kteří na vás zaútočí, tak se brána otevře a vy můžete vstoupit dovnitř.

11. Hell's Temple

Mezi troskami se protáhněte do druhé části chodby, kde najdete malou díru ve zdi. V další chodbě pokračujte doprava a pod zhrouceným schodištěm najdete pohyblivý kamenný blok. Dotáhněte ho k nedaleké díře ve zdi, kterou pak můžete prolézt do vyššího patra. Po ochozu pak doběhněte až k soše, kterou můžete shodit dolů. Až prorazí díru v podlaze, tak seběhněte dolů a dírou prolezte do nižšího patra. Zde se mezi troskami protáhněte až do velkého sálu s pěti elektrickými křesly. Postupně budete muset všechny použít a projít zkouškami, za které získáte podivné klíče.

Začneme jednoduchým Trial of Fear. Probojujte se až k podivné betonové konstrukci, po které musíte vylézt ke kříži. Shoďte ho dolů a získejte tak první klíč. Pak se vraťte ke křeslu a přesuňte se zpět do pekelného chrámu. Trial of Temptation je trochu zmatená zkouška. Nejprve najděte páku, kterou celou úroveň otočíte. Díky tomu můžete najít místnost s klíčem. Až ho budete mít, najděte druhou páku, která úroveň opět otočí. Nyní můžete vylézt dírou ke dveřím, které vedou do velkého sálu s klíčem. Seberte ho a probojujte se zpět do chodby. Najděte páku otáčející úroveň a po jejím otočení najděte elektrické křeslo.

V Trial of Anger se musíte dlouhou chodbou probojovat na prostranství, na kterém musíte zabít Behemotha. Pak vám meteor prorazí cestu zpět a ještě vám shodí klíč. Probojujte se tedy zpět ke křeslu a pokračujte v dalších úkolech. V Trial of Death musíte otočit 3 obrazy tak, aby na nich byli smrťáci na koni (pokud se obraz zastaví na nějakém démonovi, tak si s ním zabojujete). Po otočení třetího smrťáka najdete v troskách kamenného stolu svůj klíč. Vraťte se s ním zpět a absolvujte závěrečný Trial of Pain. V něm se musíte probojovat a doskákat až na malou plošinku, na které musíte po určitou dobu odolávat útokům démonů. Pak se objeví kamenný můstek a vy můžete doběhnout zpět ke křeslu. Po otevření kruhových dveří

získáte kouzlo **Demon Leech**, díky kterému bude vámi očarovaný démon zraňovat svými útoky sám sebe.

12. Balthazar Zymergy Registry inc.

Ve vstupní hale proběhněte strážnicí do kanceláře, ve které najdete na stole magnetickou kartu. Tu pak použijte ve vstupní hale a doběhněte až do chodby s několika výtahy. Pobijte všechny démony a pak vyjeďte výtahem do 38. patra. Zde postřílejte všechny polodémony a pokračujte do chodby s několika kancelářemi. Po krátké animaci následujte Balthazara do skladiště, ve kterém je na zemi rozlitá voda. Použijte jí na seslání kouzla Gateway a v pekle se patrem probojujte až do chodby za výtahy.

Po schodišti vyběhněte o patro výš a najděte Balthazara. Po animaci s padajícím stropem najděte skladiště, ve kterém můžete díky lahvičce s vodou přejít zpět do reálu. Nyní se musíte probojovat do velké kanceláře se sochou uprostřed. Pomocí True Sight najděte znamení, které vám naznačí, kam máte sochu posunout. Až bude socha u zdi, tak se vraťte do skladiště a přesuňte se zpět do pekla. Nyní díky soše přelezete trosky zdi a můžete se probojovat do nejvyššího patra. Zde na terase pobijte všechny démony a získejte lahvičku s vodou, která vás přesune zpět do reálu. V souboji s Balthazarem použijte kouzlo **Demon Leech**, díky kterému vašeho protivníka zabijí jeho vlastní firebally.

13. Ravenscar Hospital

V nemocnici se musíte nejprve prostřílet do suterénu. Zde najdete zamčené dveře, které vedou do sklepa. Pokračujte dál a několika skladišti se probojujte až do chodby, která vede ke druhému schodišti. Po něm vyběhněte o patro výš a najděte dveře vedoucí do několika spojených kanceláří. V poslední z nich najdete polodémona, od kterého získáte svazek klíčů. Nyní se můžete probojovat na druhý konec dlouhé chodby, kde najdete malou kontrolní místnosti. Použitím ovládacího panelu otevřete dveře vedoucí do sklepa, ke kterým se budete muset probojovat. Sklepem proběhněte do lůžkové části nemocnice, kterou se musíte probojovat až na oddělení fyzioterapie.

14. Hydrotherapy Pool

V této úrovni vás čeká souboj s dvojicí závěrečných protivníků. Jako první přijde na řadu Gabriel. Použijte na ní libovolnou kombinaci svých oblíbených zbraní, protože je normálně zranitelná. Po souboji se pomocí vody v bazénku přesuňte do pekla a počkejte si, až Mammon zvedne Angelu. Použijte na ní kouzlo Exorcism a pak seberte **Spear of Destiny**, které leží ve středu bazénku. Je to jediná zbraň, kterou můžete Mammon zranit. Pobijte všechny démony v místnosti a Mammon na chvilku klesne na zem. Doběhněte až k němu a bodněte do něj kopí (použijte normální úder). Tento postup opakujte, dokud Mammon nezabijete.

Jakub Holý

Cold Fear

INFO

■ **VYDAVATEL:** DarkWorks ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** UbiSoft ■ **RECENZE:** PLAY 8 - 65%

Hororová third person akce ne nepodobná nedávné The Thing se vám (tak trochu doslova) dostane pod kůži.

Vraždění desítek exocelů není to jediné, co se po vás v téhle hře bude chtít...

1. DUCH VÝCHODU

1.1 Lansing

Začínáte na zadní palubě lodi a vaším prvním úkolem je najít vojáka jménem Lansing a dostat se na příď. Schůdky za vámi jsou ale zablokované, takže jediná cesta vede směrem na záď. Při chůzi po otevřené palubě si dávejte pozor na díry v zábradlí, kterými byste mohli sklouznout do moře (pro jistotu se držte u nástavby vlevo a kolem děr v zábradlí proběhněte ve chvíli, kdy se loď naklání na pravobok). Dojděte až ke schůdkům, po kterých vyběhnete na střední část paluby. Vyhněte se bednám zavěšeným na jeřábu a najděte schůdky vedoucí na pravobok. Po něm postupujte směrem k přídi a po chvilce narazíte na prvního námořníka. Naštěstí ho spláchne vlna, takže nemusíte vůbec vystřelit.

Pravobok je o něco nebezpečnější, takže se opět držte u nástavby a dejte si pozor na poničené zábradlí. Doběhněte až do krátké chodby, ve které vidíte dveře s rozvodnou skříní. Tato skříň napájí zámek dveří, takže jí musíte zničit (stačí jediný výstřel z pistole). Za dveřmi musíte po krátké animaci zastřelit dvojici námořníků (střelte do šedého barelu na konci chodby). Pak doběhněte na konec chodby a použijte ventil, kterým spustíte hasicí systém. Po uhašení ohně doběhněte ke schodišti, které vede do podpalubí. Před schodištěm najdete dveře vedoucí do zbrojnice, ve které najdete velkou zásobu munice do všech zbraní (později se vám bude hodit).

Seběhněte po schodech do podpalubí a vodou dojděte až k předmětu, který se leskne pod hladinou (plave u něj mrtvola). Je to klíč, který budete za chvilku potřebovat. Vyběhněte zpět na hlavní palubu a dveřmi vedle schodiště pokračujte na vyšší palubu. Zde najdete marodku, ve které visí na stěně lékárnička s nevyčerpatelnou zásobou léčiv. Dveře na konci chodby si pak odemknete pomocí klíče z podpalubí. Za nimi začíná obytná část lodi. Běžte doprava a v malé jídelně se připravte na přestřelku s několika námořníky. Pak projděte kuchyní na chodbu a vraťte se kousek směrem k zádi. Ventilem na stěně uhasíte oheň, který blokuje chodbu.

Vraťte se ke dveřím vedoucím do kuchyně a dveřmi vpravo vyběhněte na přední palubu. Při cestě směrem k přídi se připravte na další přestřelku. Naštěstí zde můžete využít při boji několika sudů, jejichž exploze je velmi účinná (sudy jsou světle šedé, takže je určitě nepřehlédnete). Až bude na přídi klid, tak doběhněte ke dveřím na levoboku. Dostáváte se do kajuty mužstva, na jejímž druhém konci najdete Lansingovu mrtvolu. Naštěstí od něj získáte rádiový kód, který potřebujete k navázání spojení s velením. Vaším druhým úkolem tedy bude najít vysílačku.

1.2 Vysílačka

Po objevení Lansinga budete poprvé napadeni námořníky, kteří jsou ovládáni exocely. Jde o základní protivníky, kteří připomínají klasické zombie. Pokud se jich chcete zbavit, tak jim musíte ustřelit hlavu. Dokud totiž mají mozek, mohou znovu ožít a napadnout vás zezadu (po ustřelení hlavy jejich tělo zmizí).

Kajutou se prostřílejte zpět na příď, kde zuří menší boj mezi jedním námořníkem a několika exocely. Všechny postřílejte a při pohybu po palubě si dávejte pozor, abyste nespadli do moře. Bouře totiž zesílila a náklony paluby jsou o něco větší než na začátku (při boji na palubě bude možná rozumné chytit se nějakého zábradlí, protože tak můžete mnohem lépe zamířit).

Vaším cílem je malé skladiště na pravoboku. Uvnitř najdete kromě osamoceného exocela také AK-47, což je velmi šikovná zbraň. Dveřmi na konci skladiště se pak dostanete do vám již známé chodby. Zastřelte exocela a za dveřmi s rozvodnou skříní pokračujte do skladiště, jehož dveře se těsně před vámi zavřou. Uvnitř zastřelte námořníka (stačí vystřelit do hasicího přístroje) a na polici vlevo seberte kruhovou rukojeť. Pokračujte ke schodišti a seběhněte po něm do podpalubí. Vodou dojděte až ke dveřím nad krátkým schodištěm a střelte do rozvodného panelu na konci chodby (vodou začne probíjet elektřina, tak si na ni dávejte v budoucnu pozor). Pak si pomocí kruhové rukojeti otevřete dveře vedoucí do nákladového prostoru.

Stojíte na můstku a pod sebou vidíte ležet malou velrybu. Seběhněte dolů a trochu se porozhlédněte kolem. Všímejte si hlavně rudých ventilů a hasicích přístrojů, které se vám budou za chvilku hodit. Dojdě-

te k hlavě velryby a seberte klíč ležící na zemi. Vzápětí z velryby vyleze několik malých exocelů, kteří se vás pokusí zabít. Rychle ustupujte ke schůdkům a střílejte při tom do zmiňovaných ventilů a hasicích přístrojů. Po zabití všech protivníků se vraťte na hlavní palubu. Pokračujte až do obytné části lodi, kterou najdete na vyšší palubě.

Postřílejte malé exocely pobíhající po chodbě a najděte schůdky sousedící s kuchyní. Po schůdcích vyběhnete k dvojici dveří. Ty vpravo vedou ven a ty vlevo na kapitánský můstek. Klíčem z nákladového prostoru si odemkněte dveře vedoucí na můstek a připravte se na krátkou přestřelku. Až zneškodníte exocely na můstku, pokračujte do místnosti s vysílačkou. Použijte jí a dostanete další úkol.

1.3 Yusupov

Musíte najít plukovníka Yusupova, který by se měl pohybovat někde na zádi. Vyběhněte z můstku a seběhněte ke kuchyni. Po vnější palubě pak pokračujte na příď, kde vás čeká větší přestřelka s několika námořníky a exocely. Skladištěm na pravoboku pak proběhněte na zadní palubu. Na zádi vás čeká další přestřelka s větším množstvím protivníků. Kromě exocelů a námořníků na palubě si dávejte pozor také na protivníka, který stojí u budky nad palubou. Až postřílíte všechny protivníky, tak vyběhněte po schůdcích ke zmiňované budce. Uvnitř totiž najdete umírajícího plukovníka. Po krátkém rozhovoru zastřelte exocela, který vyleze z plukovníkova těla. Pak seberte deník ležící na zemi a experimentální zbraň ležící u okna. Tato speciální puška vystřeluje chemikálii, která k sobě dokáže přilákat exocely pohybující se v okolí (chemikálie má dosah asi 20 metrů).

1.4 Anna

Vaším dalším úkolem je najít Annu, kterou plukovník Yusupov zamknul do malé místnosti na pravoboku. Seběhněte tedy zpět na zadní palubu a doběhněte k hlavní nástavbě. Po jejích stranách vidíte dvojici dveří. Díky kódu z Yusupovova deníku můžete otevřít dveře na pravoboku, které vedou do malé místnosti s několika exocely. Místností se prostřílejte ke schodišti, které vede dolů do strojovny. Podél pravoboku doběhněte ke schodišti, které vede na nižší palubu. V další části strojovny budete napadeni početnou skupinkou exocelů. Kolem stroje ve středu místnosti se prostřílejte až na levobok, kde najdete celé klubko exocelů. Střelte do jednoho ze sudů pod tímto klubkem a po velké explozi si počkejte na uhasnutí ohně. Za sudy totiž najdete magnetickou kartu.

Doběhněte zpět ke schodišti vedoucímu na vyšší palubu a pomocí magnetické karty si otevřete dveře vedoucí na pravobok. Dostanete se do místnosti s hřídelí, ve které najdete brokovnici. Seberte jí a prostřílejte se ke kontrolnímu panelu umístěnému na krátkém můstku ve středu místnosti. Po jeho použití se vám spustí můstek, který spojuje pravobok s levobokem. Cestou na levobok se připravte na boj se spoustou exocelů (místnost je ale naštěstí plná ventilů, které vám doporučujeme využít). Až se prostříláte na levobok, tak doběhněte ke krátkému schodišti, pod kterým najdete kruhovou rukojeť. Po jejím sebrání vyběhněte po schůdcích ke dveřím, které vedou zpět do strojovny.

Seběhněte na nižší palubu strojovny a běžte směrem k přídi. Ve vyvýšené části místnosti najdete dveře vedoucí na pravobok. Postřílejte několik otravných exocelů a pokračujte směrem k přídi. Dlouhou chodbou s visícími mrtvolami doběhněte až ke žlutým dveřím vedoucím do nákladového prostoru (ty si stejně jako na druhé straně otevřete pomocí kruhové rukojeti). Prostřílejte se na levobok a pokračujte na hlavní palubu (ve zbrojnici si doplňte munici do všech zbraní, protože později už tu příležitost mít nebudete). V chodbě ve středu lodi najdete dveře s kontrolním panelem, které otevřete pomocí druhého kódu z Yusupovova deníku.

V malém skladišti najdete zuřící Annu, kterou budete muset po krátkém rozhovoru doprovodit na kapitánský můstek. Naštěstí nepůjde o příliš obtížný úkol. Cestou vás totiž napadnou jen 2 protivníci. Ten první by na vás měl čekat na chodbě vedoucí ke schodišti. Další se pak pohybuje na chodbě u marodky (tento protivník je nebezpečnější, protože Anna vyběhne schody jako první a exocel se jí pokusí ihned napadnout). Na kapitánském můstku se odehraje krátká animace, po které budete pokračovat opět bez Anny.

1.5 Autopilot

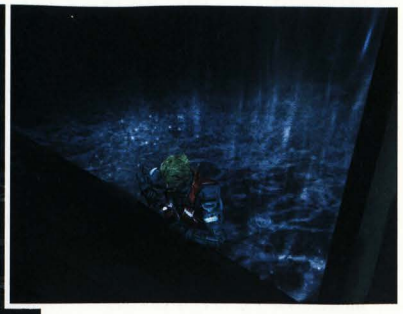
Vaším dalším úkolem je přeprogramovat autopilota, který řídí loď. Kód má ale kapitán Lubenski, kterého budete muset najít. Hledání začíná na zádi, protože jste získali kód od druhých dveří vedoucích do strojovny. Na záď se dostanete stejnou cestou jako při hledání plukovníka Yusupova (cestou se opět připravte na boj na přídi i na zádi). Až budete na zadní palubě, tak si pomocí nového kódu otevřete dveře na levoboku. Dostanete se do malé místnosti doslova zamořené exocely. Až je všechny zlikvidujete, tak doběhněte k velkému panelu, s několika zelenými světly. Pákou napravo od panelu spustíte pumpu, která vyčerpá vodu z levoboku lodi.

Nyní můžete po schodech seběhnout do strojovny. Tou se prostřílejte na nižší palubu, ze které můžete po pravoboku postupovat směrem k přídi. Z chodby s visícími

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření
Křížek » Sprint
Kolečko » Interakce s okolím/při míření úder pažbou
Čtvereček » Nabíjení
Trojúhelník » Chycení zábradlí
R1 » Střelba
R2 a L2 » Přepínání zbraní
R3 » Míření z pohledu třetí osoby
L1 » Míření
L3 » Skrčení
Směrové šipky » Rychlé přepínání zbraní



mrtvolami ale nemůžete pokračovat do nákladového prostoru, protože dveře se zasekly. Dveřmi na konci chodby tedy projděte do velkého skladiště, ve kterém vás čeká nepříjemná bitka. Po krátké úvodní animaci co nejrychleji střelte do rozvodné skříně, kterou vidíte pod schodištěm vpravo. Jejím zničením spustíte velkou klec visící pod stropem a pobijete tak několik protivníků. Zbytek budete muset postřílet.

Až bude místnost vyčištěná, projděte dveřmi na levoboku do chodby, která byla dříve zatopená (dveře nejdou otevřít, pokud jste před tím nezničili rozvodnou skříň na druhé straně). Zlikvidujte exocela hlídkujícího v chodbě a nebližšími dveřmi vejděte do místnosti s inkubátory. Zabijte dalšího protivníka a u mrtvoly kapitána seberte klíč ležící na zemi. Až budete místnost opouštět, tak se připravte na útok dalšího protivníka (vyskočí na vás z prostředního inkubátoru). Až budete z místnosti venku, tak vyběhněte do obytné části lodi o dvě paluby výš.

Pomocí kapitánova klíče si můžete odemknout dveře jeho kajuty. Prostřílejte se tedy na levý konec chodby, která vede kolem jídelny a kuchyně. Po odemčení dveří si v kapitánově kajutě prohlédněte jeho deník. Až Anna přeprogramuje autopilota, vyjděte z kapitánovy kajuty přímo na vnější palubu. Běžte směrem k zádi a jakmile se přiblížíte k Anně, připravte se na zběsilou přestřelku. Postřílejte všechny exocely a postupujte směrem k hlídkovému koši na předním stěžni. Cestou si dávejte pozor na další protivníky, kteří budou přelézat zábradlí a budou se vám stavět do cesty. Až se dostanete do hlídkového koše, tak si vychutnejte efektní přeskok na těžební plošinu.

2. HVĚZDA SACHALINU

2.1 Marodka

Přistání na těžební plošině Hvězda Sachalinu bohužel nedopadlo podle Anniných představ. Hansen se jí pokusí zachránit, ale je napaden exocelem, který do něj vnikne a pokouší se ho ovládnout. Vaše zdraví je tedy na nejnižší možné úrovni a vaším prvním úkolem je co nejrychleji najít marodku. Nedaleko od vás je sice výtah, ale pláty mola jsou rozdrcené a přímá cesta je tedy nemožná. Doběhněte k hromadě kontejnerů za velrybářskou lodí a všimněte si ochozu, který vede zezadu kolem výtahu. Doběhněte k němu a sledujte rytmus vln, který je velmi důležitý. Pokud do vás totiž vlna na ochozu udeří, tak to nepřežijete.

Na ochoz vběhněte těsně po vlně, která udeří na jeho začátek. Pokud použijete sprint, tak poběžíte těsně za řadou vln a bez problémů doběhnete až na molo na druhém konci ochozu. Vejděte do výtahu a zmáčkněte jedno ze dvou ovládacích tlačítek. Výtah se po krátké jízdě zasekne a světlo zhasne. Použijte baterku a dojděte ke dveřím nalevo od velké pětky. Až vyjdete na ochoz, tak přímo proti vám vyběhne hořící protivník. V klidu si počkejte, až dohoří, a doběhněte na konec ochozu (pozor na vzduch unikající ze žlutého ventilu). Z bezpečné vzdálenosti zabijte exocela ležícího na zemi a pokračujte ke dveřím s červeným nápisem. Vedou na marodku, na které vám doktor Bakharev podá protijed a zlikviduje tak exocela ve vašem těle.

2.2 Anischenko

Po odstranění exocela vám doporučujeme použít lékárničku vedle vchodu (stejně jako lékárnička na marodce velrybářské lodi je nevyčerpatelná). Po doplnění zdraví se porozhlédněte po experimentální pušce, která leží na jednom z psacích stolů. Pak vyběhněte zpět na ochoz před marodkou a po krátké animaci seberte magnetickou kartu, která leží vedle doktorova těla. Všimněte si, že hned vedle marodky najdete zbrojnici s neomezenou zásobou munice do všech zbraní. Dál pokračujte směrem od výtahu. Po chvilce doběhnete k mrtvole, ze které vyleze exocel. Zastřelte ho a seberte brokovnici, která leží vedle mrtvoly. Pokračujte dál a u další mrtvoly opřené o zábradlí najdete AK-47.

Nyní se musíte prostřílet k velkým dveřím vedoucím do skladiště. Až si je pomocí doktorovy karty otevřete, tak se připravte na protivníky, kteří na vás budou útočit z otevřených kontejnerů. V levém vzdálenějším rohu skladiště najdete schodiště vedoucí na ochoz. Použijte kontrolní panel na jeho vzdálenějším konci a pak seběhněte zpět dolů. Ve skladišti obživne několik mrtvol a vy se budete muset prostřílet ke dvojitým dveřím na druhé straně haly. Za dveřmi začíná temná chodba, ve které se poprvé utkáte se zmutovaným exocelem. Tito protivníci jsou velmi odolní a často se na vás pokusí zaútočit ze stropu (pokud nepoužíváte pistoli s baterkou, tak je můžete ve tmě sledovat díky jejich zářícím očím).

Najděte schodiště, po kterém vyběhnete do vyššího patra. Otevřete dveře vedoucí do široké chodby a pokračujte směrem doprava. Čeká vás přestřelka se skupinkou vojáků a několika exocely. Až budou všichni mrtví, tak doběhněte k velkým vratům na konci chodby a vyjděte na poničený spojovací můstek. Jak sami vidíte, můstek je plný nastražených min, kterým se vyhnete tak, že se skrčíte a proleze te pod jejich laserovými paprsky. Pokud je paprsek příliš nízko, tak musíte vlézt na ohnuté pláty, díky kterým se dostanete o něco níže. U několika min ke konci můstku se pak musíte pro změnu držet co

nejblíže zábradlí, protože u něj je pod paprsky nejvyšší mezera.

Na druhé straně můstku najdete vchod vedoucí do rozlehlého skladiště. Uvnitř zuří menší bitva mezi exocely a vojáky, takže se při svém postupu nezapomínejte krýt. Vojáků vyzbrojených samopaly je totiž tentokrát výrazná přesila. Vaším úkolem je prostřílet se až na druhý konec skladiště, kde se poblíž nákladního výtahu ukrývá Anishenko se svou ochrankou. Až ho zastřelíte, tak doběhněte k jeho mrtvole a automaticky získáte jeho oční bulvu, kterou budete potřebovat pro zornicový skener.

2.3 Rušička

S Anishenkovým okem můžete začít hledat magnetickou rušičku. Doběhněte zpět ke vchodu do budovy a vyjděte na spojovací můstek. Kromě několika málo zbývajících min vás na něm čeká pár exocelů. Prostřílejte se zpět do hlavní budovy a chodbou plnou exocelů se probojujte k nejbližším dveřím. Vedou do velkého nepřehledného skladiště, ve kterém hoří několik ohňů. Dejte si pozor na exocely a mezi několika širokými sloupy proběhněte až ke schodišti, které vede na ochoz u zadní stěny skladiště. Po tomto ochozu se dostanete do chodby, která vede k východu.

Dveřmi projdete do vysoké haly, ve které hoří 2 velké ohně. Doběhněte k výtahu v rohu haly a použijte ho. V protějším rohu haly vidíte malou kontrolní budku, do které se budete muset dostat. Po ochozu doběhněte až k budce a seskočte na její střechu. Potom seskočte ke vchodu a použitím kontrolního panelu uvnitř budky uhasíte oba ohně. Pak seskočte dírou ve schodišti na podlahu a dveřmi v rohu haly projděte do místnosti s jeřábem. Na ochozu vedle jeřábu najdete samopal MP5. Automatická zbraň s baterkou se vám bude určitě hodit.

Stejnou cestou se vraťte zpět na hlavní chodbu a pokračujte směrem doprava. Doběhněte až ke dveřím, které vedou do kontrolní místnosti. Jakmile vstoupíte dovnitř, tak se za vámi zamknou dveře a vy si budete muset poradit se skupinkou exocelů. U mrtvoly přímo před vámi leží plamenomet, díky kterému půjde o snadný úkol. Po zničení všech protivníků si otevřete dveře se zornicovým skenerem. Dostanete se do hlavní komunikační centrály, kterou hlídá několik vojáků. Až je postříláte, tak zničte 3 zeleně zářící generátory, které napájejí rušičku (jednoduše je rozstřílejte).

2.4 Protijed

Po návratu do kontrolní místnosti uvidíte na monitoru, jak několik exocelů napadne Annu. Vaším dalším úkolem bude sehnat protijed, díky kterému můžete Annu zachránit. Běžte směrem k východu z kontrolní místnosti a zastřelte exocela, který vyleze z mrtvoly vědce. Vedle jeho těla najdete magnetickou kartu. Vyběhněte z místnosti a pokračujte na křižovatku chodeb přímo před vámi. Po krátkém boji s dalším zmutovaným exocelem zahněte doleva a na konci chodby najdete dveře, které si odemknete pomocí vědcovy karty. Dostáváte se do výtahu, kterým musíte sjet o patro níže.

Po spojovacím můstku těsně nad úrovní moře přeběhněte do obytné části plošiny. Postřílejte všechny exocely ve vstupní hale a pak vyběhněte na ochoz, který vede do menší místnosti se zničeným schodištěm. Ze zbytku schodiště seskočte do přízemí a pomocí výbušných barelů spalte klubko exocelů pod schodištěm. Pak doběhněte ke dveřím, které jsou porostlé podivnou hmotou. V krátké animaci se sklouznete do suterénu, ve kterém si zabojujte s dalšími exocely. Až budou všichni mrtví, tak se porozhlédněte po schodišti, které začíná napravo od dvojice generátorů. Po něm vyběhnete chodby s několika dalšími malými exocely. Zde pokračujte do velkých dveří naproti schodišti.

Výtahem sjeďte k podmořskému tunelu, který spojuje vědeckou a obytnou část plošiny. Zhruba v polovině cesty tunelem vás krátká animace upozorní na praskající sklo. Až se přiblížíte k vědeckému modulu, tak na zemi uvidíte něco jako zvedající se prach. Před vámi je neviditelný protivník, kterého musíte zasáhnout, aniž byste trefili sklo (rozhodně nepoužívejte brokovnici). Pokud jdete středem chodby, tak by to nemělo být nic těžkého. Protivník bohužel vydrží poměrně dost zásahů, takže se musíte připravit na celou sérii jeho útoků. Jakmile ho zneškodníte, tak mu co nejrychleji rozšlápněte hlavu (pokud ho necháte vstát, tak se bude celý souboj opakovat).

Až vejdete do výzkumné části plošiny, běžte do chodby vpravo. Dvěma místnostmi proběhněte až do márnice, ve které vás čeká souboj s několika exocely. Probojujte se až do laboratoře doktora Kamského, ve které najdete na operačním stole injekci s protijedem. Až se přiblížíte ke dveřím vedoucím do márnice, tak se připravte na útok dvojice exocelů, kteří vyskočí z inkubátorů. V márnici pak kousek od dveří najdete na zemi kód, který budete potřebovat v sousední laboratoři. Po jeho sebrání se připravte na souboj s dvojicí neviditelných exocelů (rozhodně vám doporučujeme zaujmout během souboje pozici v některém z rohů, protože protivníci na vás jinak budou útočit ze dvou stran).

V pozorovací místnosti sousedící s márnicí použijte počítač ve středu můstku. Po aktivaci elektrické podlahy spadnete dolů a chodbou s vysokozdvižným vozíkem musíte projít do temné místnosti, ve které se připravte na souboj se zmutovaným exocelem. Až ho zastřelíte, tak se porozhlédněte po modrém ventilu, kterým uhasíte oheň u východu z laboratoře. Pak pokračujte do laboratoře číslo 6, která je z části zaplavená vodou. Střelte do rozvodné skříně uprostřed místnosti a zlikvidujte tak neviditelného exocela. Pak doběhněte k malému výtahu u levé stěny a vyjeďte ke dveřím, které vedou k hlavnímu výtahu.

Použijte ovládací panel výtahu vedle jednoho z inkubátorů a cestou nahoru postřílejte všechny malé exocely. Až vyjedete do nejvyššího patra, tak z inkubátoru vyskočí jeden ze supermutantů. Jeho jediným citlivým místem je podivně zvětšená levá ruka. Uhýbejte jeho bezhlavým útokům a nepřestávejte střílet do zvětšené ruky. Supermutant umře ve chvíli, kdy mu jí ustřelíte. Pak se porozhlédněte kolem. Malé dveře neoznačené číslem vedou do dlouhé chodby s inkubátory. Při cestě chodbou se připravte na souboj s několika neviditelnými protivníky (použijte žluté ventily s horkou párou). Na konci chodby najdete dekontaminační místnost s Annou.

2.5 Laptop

Po záchraně Anny doběhněte zpět do nákladního výtahu s inkubátory. Velká vrata vedou k můstku spoju-

jícímu vědeckou a hlavní část plošiny. Použijte kontrolní panel nalevo od můstku a po vysunutí jeho pohyblivé části se připravte na souboj se supermutantem. Až ho zastřelíte, tak se probojujte vám již známou cestou ke zbrojnici a marodce. Zde vám doporučujeme doplnit si munici a zdraví. Pak pokračujte přes skladiště a spojovací můstek až do obytné části plošiny. Ve vstupní hale se připravte na souboj s dalším supermutantem. Pak vyběhněte na ochoz v patře a v sousední místnosti se stejně jako minule sklouzněte podivným tunelem do suterénu.

Po schodišti vyběhněte do chodby plné podivného slizu a na jejím konci vejděte do umývárny. Pokud jste v ní poprvé, tak se připravte na souboj se skupinkou exocelů. Pak doběhněte k otevřenému vstupu do ventilace, která vede do sousední ložnice vědeckého personálu. Přímo před sebou uvidíte psací stolek s laptopem. Doběhněte k němu a po odeslání dat týkajících se protijedu pokračujte k východu. Z několika skříněk na vás vyskočí protivníci, tak na ně buďte připravení.

2.6 Výbuch

Vaším dalším úkolem je najít výbušniny, které budete potřebovat pro zničení plošiny. Sklad výbušnin je umístěn ve vědecké části plošiny, takže budete muset sjet výtahem k podvodnímu tunelu. V tunelu na vás čeká několik malých exocelů, kteří by vám neměli nadělat moc problémů (jen si dávejte pozor na prosklené stěny tunelu). V nákladním výtahu s inkubátory pak najdete dveře s kontrolním panelem, které nyní můžete otevřít díky kódu od Anny. První místností jen proběhnete do velké temné haly, která je plná exocelů (jedním z protivníků je také supermutant). Až je všechny postříláte, doběhněte ke dveřím na druhém konci haly a zničte rozvodný panel napravo od dveří. Pak střelte do hasicího přístroje nalevo a sledujte, jak jeho výbuch ničí nálože rozmístěné kolem dveří.

Dostáváte se do skladu výbušnin. Skrčte se a pod paprsky nastražených náloží prolezte až ke stolu, na kterém leží 3 nálože C4. Seberte je a během krátké animaci se za vámi objeví neviditelný protivník. Musíte ho zastřelit, aniž byste zasáhli některý z výbušných sudů. Sklad jich je totiž plný a před následnou sérií výbuchů byste neměli kam utéct. Opět prolezte pod paprsky nastražených náloží a v temné hale vás čeká další kolo bojů s exocely. V místnosti s miniponorkou pak budete napadeni dvěma neviditelnými protivníky, kteří vyskočí přímo z moře. Až je zastřelíte, tak pokračujte do podmořského tunelu.

Tunelem proběhněte až do výtahu, ve kterém je na pravé stěně namalovaný kříž. Na křížem označené místo umístěte první nálož a pak se co nejrychleji vraťte zpět do spojovacího tunelu. Sprintem doběhněte ke vstupním dveřím vědecké části plošiny a vejděte dovnitř. Výtahem vyjeďte do nejvyššího patra a vyjděte na spojovací můstek. Za kontejnery u ovládacího panelu najdete na stěně další kříž. Umístěte na něj nálož a co nejrychleji přeběhněte můstek vedoucí do hlavní části plošiny.

Starou známou cestou doběhněte až do skladiště s kontejnery. Stropem do něj seskočí supermutant, kterého musíte samozřejmě zabít. Pak vyběhněte po schodišti na ochoz, na kterém je umístěn ovládací panel dveří. Po jeho použití se připravte na souboj s druhým supermutantem. Pak můžete v klidu pokračovat do chodby za skladištěm, ve které musíte po schodech vyběhnout do vyššího patra. Zde najdete na chodbě poslední kříž. Jakmile na něj umístíte nálož, tak se rozeběhněte ke dveřím na konci chodby. Pak co nejrychleji přeběhněte spojovací můstek, který vede do skladištní budovy.

2.7 Kamsky

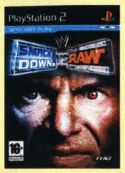
Ve skladišti se vám do cesty postaví osamocený supermutant. Až ho zabijete, tak vyjeďte nákladním výtahem do nejvyššího patra, kde vás v podlouhlé hale čeká souboj s dvojicí malých mutantů. Až je zabijete, tak se připravte na souboj se zmutovaným doktorem Kamským. V první fázi ho nemůžete zabít, takže se o to zbytečně nepokoušejte. Vaším úkolem totiž bude odpoutat doktorovu pozornost od Anny, která musí kolem přistávací dráhy položit 3 nálože. Ptáte se jak na to? Stačí dávka z libovolné zbraně a doktor se otočí směrem k vám. Máte několik vteřin na to, abyste se připravili na úhybný manévr. Jednoduše se podívejte přímo na něj a jakmile se na vás rozeběhne, utíkejte směrem doleva od dráhy, kterou k vám běží. Po útoku se doktor opět začne blížit k Anně. Zopakujte stejný postup a nepřestávejte, dokud Anna nepoloží všechny nálože a nedoběhne k vrtulníku.

Ve druhé fázi souboje bude vaším úkolem zabít doktora Kamského. Jeho útoky budou probíhat stejně jako v první fázi souboje, takže můžete dál používat stejné úhybné manévry. Rozdíl je v tom, že po úhybném manévru by jste se měli co nejvíc přiblížit k doktorovi, který vás díky tomu chytne do svých spárů. Vysmekněte se mu (přerušovaně mačkejte ◎) a jakmile se na obrazovce objeví symbol tlačítka R1, tak vystřelte (doporučujeme vám brokovnici, která je nejúčinnější). Pokud vystřelíte včas, tak zasáhnete doktora do obličeje. Tento postup opakujte, dokud doktor nepadne na zem mrtev.

Jakub Holý

WWE Smackdown vs Raw

INFO



■ **VYDAVATEL:** THQ ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-6
■ **VÝROBCE:** Yukes ■ **RECENZE:** PLAY 6 - 86%

Další díl série je opět nejlepším zpracováním tohoto sportu na trhu.

K dokonalému wrestlerovi vám chybí už jen krůček...

Shop Zone

Během Season a Chalenge módu vyděláváte peníze a získáváte zkušenost.Ve Shop zone lze pak nakoupit spoustu užitečných věcí. Mimo jiné i extra zkušenostní body pro vašeho vytvořeného borce.

WWE Smackdown vs Raw nabízí jako obvykle propracované ovládání a obrovské množství typů zápasů. Naštěstí jsme tu my, abychom vám pomohli se v této skrumáži co nejrychleji zorientovat.

Výběr zápasníka

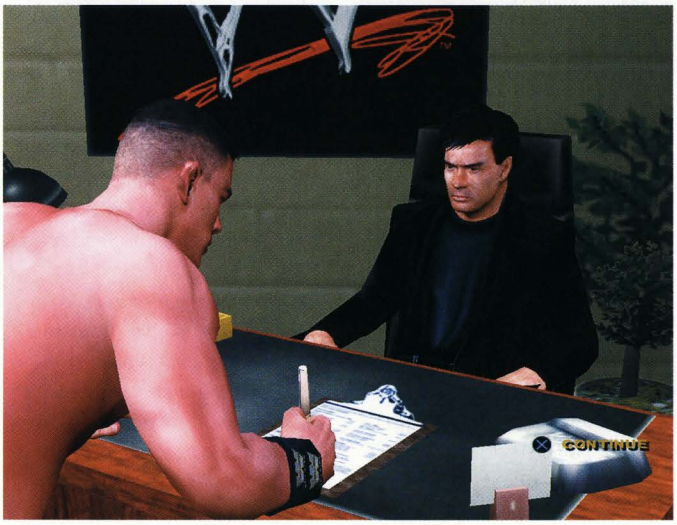
Kterého si vyvolíte zápasníka, to bude hrát důležitou úlohu ve způsobu vaší hry. Podle vlastností a schopností vašeho borce je třeba přizpůsobit strategii v ringu. Každá postava má šest vlastností, které ji předurčují: strength, submission, durability, technique, speed a charisma. Jsou zde zápasníci specializující se na jednu nebo více vlastností. Další věc, která určuje, jak váš zápasník bojuje, je její váhová kategorie. Na výběr od rychlých lehoučkých zápasníků až po ultra těžké váhy. Kategorie mají navíc vliv na maximální počet dosažitelných bodů některých vlastností. Lehké váhy navíc nemohou provést některé zvedačky s neúměrně těžším soupeřem.

VÍTĚZNÉ STRATEGIE

Tato hra obsahuje spoustu druhů zápasů, ve kterých jsou různá pravidla a tedy i různé cesty k vítězství. Přesto lze asi vypíchnout několik obecných typů, jenž jsou obecně platné ve většině situací.

Finisher

Česky bychom asi řekli „zakončovač". Jedná se o unikátní techniku každého zápasníka, kterou používá pro konečnou likvidaci soupeře. Každá postava má jeden až dva finishery a provádí se pomocí stisku L1 ve správné situaci. Přesné informace o tom, kdy se jednotlivé zakončovače provádí, si musíte nechat zobrazit při výběru zápasníka. Většinou musíte stát čelem k omráčenému protivníkovi, což bývá zpočátku těžší, než byste čekali. Každopádně dobře načasovaný finisher plus následné zalehnutí soupeře vede k jistému vítězství u standardních zápasů.



Counter

Osvojení si protitechnik je základem úspěchu v každém zápase. Správné načasování může často rozhodnout i prohraný zápas ve váš prospěch. Nepostradatelné jsou Countery hlavně v těch druzích zápasů, kde nastupujete proti většímu počtu zápasníků.

Důležité je správně odhadnout, co bude chtít váš oponent provést. Pomocí L2 odrážíte kopy a údery, R2 pak bude vaším nejlepším přítelem proti chytačkám. Kombinací obou (L2 + R2) můžete docílit odvrácení soupeřova Finisheru. Kdo si ale myslí, že uspěje s náhodným mačkáním obou tlačítek, ten daleko nedojde. Vítězí zde jednoznačně správné načasování a odhad a toho lze docílit pouze tréninkem.

Běhání

Běh aktivujete pomocí směrového tlačítka a △. Využijete jej jednak k široké paletě útoků, ale také k obraně. Obzvláště účinné, máte-li

rychlého zápasníka a bojujete-li proti většímu a pomalejšímu soupeři. Často se vyplatí utéci i z ringu, je-li to možné. Obzvláště když jste těžce poškozeni a hrozí, že by vás mohli odpočítat.

Irish Whipp
Poněkud těžko přeložitelný název skýtá další nepostradatelnou dovednost. Pomocí ◎ pošlete soupeře do provazů, do rohu ringu či třeba do zdi. Směr, kterým chcete soupeře poslat, určujete směrovými tlačítky.

DRUHY ZÁPASŮ A PÁR RAD

Tag team - skupina zápasů, kde proti sobě nastupují dva týmy zápasníků. Podle typu zápasu nastoupí do ringu buď všichni najednou, nebo se střídají pomocí takzvaného odplácnutí. Dokud si neplácnete se svým spolubojovníkem, nemůžete mu v ringu pomoci. No není to tak úplně pravda, protože do ringu můžete vlézt i v návalu emocí, ale počítejte s tím, že vás rozhodčí brzy vystrká zase ven.

Handicap - zde nastupuje jeden zápasník proti přesile. Troufáte si? Snažte se izolovat si pokud možno vždy pouze jednoho ze soupeřů. Klíčem k úspěchu může být i rychlý pohyb po ringu a mimo něj.

Hardcore - jak název napovídá, nepůjde o žádnou selanku. V hardcore zápasech je dovoleno používat proti soupeři prakticky cokoli. Pokud přijdete ze strany k ringu a stisknete ⊡, začne váš borec hledat pod ringem zbraň.

Roayal Rumble - tohle je jeden z nejtěžších typů zápolení. V ringu se utká postupně 30 borců. V ringu jich je vždy 8 najednou. Vypadne ten, kdo je vyhozen z ringu a na jeho místo nastoupí další v pořadí. Nejlepší pozici má pochopitelně ten, kdo nastoupí nejpozději. Vyplatí se rychlý pohyb po ringu a nechat soupeře, aby se eliminovali navzájem.

Iron man - v časovém limitu musíte soupeře nechat odpočítat či přinutit ho vzdát se. Tím to ale nekončí. Pokud není časový limit u konce, zápas pokračuje. Zvítězí samozřejmě ten, jenž zvládne soupeře vícekrát zalehnout. Dobrým typem je zkoušet zalehávat soupeře po každé úspěšné sadě přehozů a hlavně po každém finisheru.

TLC - zápas se stoly, židlemi a žebříky. V podstatě jde o to, že tyto tři zbraně jsou v zápase povoleny. Využijte toho a zpracujte s nimi soupeře. Zvítězíte klasickým odpočítáním.

Table - cílem je přerazit se soupeřem stůl. Stůl uchopíte ⊡ a stejným tlačítkem pak postavíte či opřete do rohu ringu. Přeražení pak provedete hned několika způsoby. Nejklasičtější je poslání soupeře na stůl pomocí Irish Whipp, poté přistupte a pomocí ◎ vylezete na stůl a provedete přerážecí chvat.

Submission - cílem je pomocí pák a lámání končetin přinutit soupeře, aby se vzdal. Dobré je si vybrat jeden typ páky a tu aplikovat co nejčastěji. Pokud používáte například

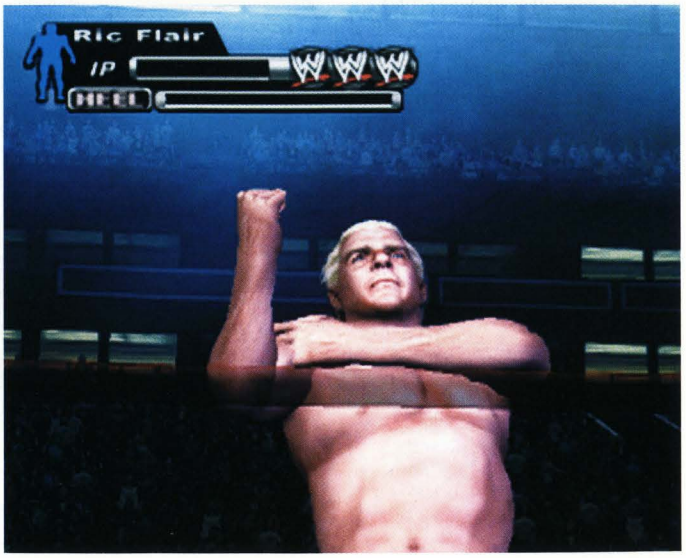
Arény: pohyby atd...

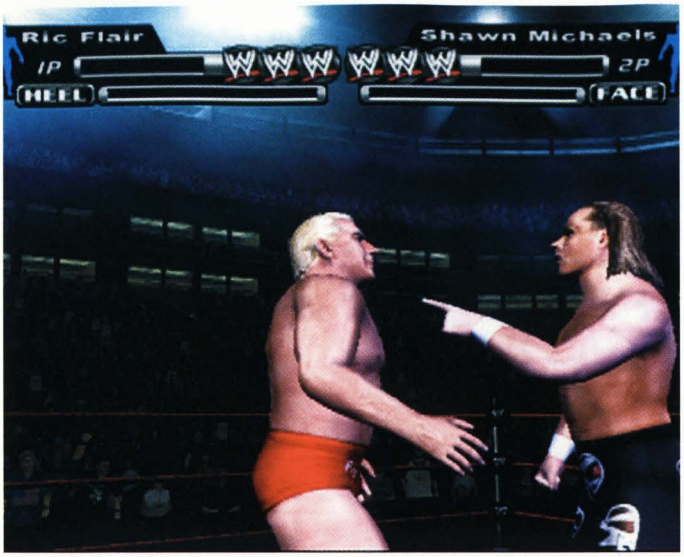
Armageddon Arena	koupíte za $6,000
Bra and Panties 1 (Molly Holly)	koupíte za $8,000
Bra and Panties 2 (Sable)	koupíte za $8,000
Bra and Panties 3 (Stacy Keibler)	koupíte za $8,000
Bra and Panties 4 (Torrie Wilson)	koupíte za $8,000
Bra and Panties 5 (Trish Stratus)	koupíte za $8,000
Bra and Panties 6 (Victoria)	koupíte za $8,000
Diva Loading Screen 1 (Torrie Wilson)	koupíte za $4,000
Diva Loading Screen 2 (Sable)	koupíte za $4,000
Diva Loading Screen 3 (Stacy Keibler)	koupíte za $4,000
Diva Loading Screen 4 (Trish Stratus)	koupíte za $4,000
Diva Loading Screen 5 (Victoria)	koupíte za $4,000
Diva Loading Screen 6 (Molly Holly)	koupíte za $4,000
Diva Menu Model 1 (Torrie Wilson)	koupíte za $4,000
Diva Menu Model 2 (Sable)	koupíte za $4,000
Diva Menu Model 3 (Stacy Keibler)	koupíte za $4,000
Diva Menu Model 4 (Trish Stratus)	koupíte za $4,000
John Cena's Attire	koupíte za $6,000
Survivor Series Arena	koupíte za $6,000
WrestleMania XX Arena	koupíte za $8,000
WWE Move Sets 1	koupíte za $3,000
WWE Move Sets 2	koupíte za $3,000
WWE Move Sets 3	koupíte za $3,000
WWE Move Sets 4	koupíte za $3,000

WWE legendy

Andre the Giant	zakoupíte za $20,000
Bret „Hitman" Hart	zakoupíte za $20,000
Brutus „The Barber" Beefcake	zakoupíte za $20,000
Legend Undertaker	zakoupíte za $18,000
Legion of Doom (Animal and Hawk)	zakoupíte za $35,000
Mankind	zakoupíte za WWE Shop for $20,000
Masked Kane	zakoupíte za $18,000
The Rock	zakoupíte za WWE Shop for $20,000

A nakonec dodáme , že dohrajete-li celý Season mód, odemknete jako každý ročník konečné outro Credits. Kdykoli si ho potom můžete pustit přímo z menu options.





páku na nohy, vyplatí se likvidovat nohy soupeře i jinými útoky, aby pak vydržel co nejméně.

Steel Cage - jde o to, že celý ring je obklopen vysokým pletivem. Cílem je pak dostat se z ringu ven jako první. Na plot začnete lézt pomocí ⊡. Shodit soupeře, který se pokouší přelézt, lze pomocí jakéhokoli úderu do pletiva. Nejdůležitější asi je začít přelézat, až když je soupeř vyřízený na zemi. Nejlépe po Finisheru. Časté padání z plotu vám totiž způsobí větší škody, než nejnebezpečnější techniky soupeře.

Special Referee - speciální rozhodčí je jeden ze zápasníků. Můžete jím být i vy. Pokud se vám pak jeden ze zápasících zamlouvá více, můžete mu dokonce stranit rychlejším či pomalejším počítáním.

Slober Knocker - stojíte sami v ringu a nastupují na vás postupně borci. Jakmile odpočítáte jednoho, přichází další. Cílem je samozřejmě porazit co nejvíc soupeřů. Základem úspěchu je nenechat se žádným soupeřem příliš vyčerpat.

V tomto typu zápasu je poměrně jednoduché kohokoli zalehnout. Pamatujte na to a neztrácejte zbytečně čas.

Parking lot brawl - likvidace soupeře pomocí aut. Boj se odehrává v kruhu různých vozidel. Posílejte na ně soupeře pomocí Irish Wipp. Budete překvapeni, co všechno se dá udělat.

Last man standing - zde není úkolem zalehnout a odpočítat soupeře jako obvykle, ale knokautovat ho. Po úspěšném úderu nebo přehozu odstupte od soupeře. Rozhodčí začne počítat. Dosáhne-li desítky, máte vyhráno. Je třeba dodat, že počítání začne, až když soupeř leží opravdu bez pohnutí. Nejlepší volbou je samozřejmě finisher.

Ladder - cílem je sundat titul v podobě ozdobného pásu, jenž visí nad ringem. K tomu poslouží jak jinak než žebřík. Žebřík zdvihnete a postavíte pomocí ⊡. Když pak vylezete nahoru, můžete se pomocí ◎ natáhnout po pásu.

Extra experience body

1,500 bodů	koupíte za $11,000
10,000 bodů	koupíte za $60,000
150 bodů	koupíte za $1,200
3,000 bodů	koupíte za $20,000
5,000 bodů	koupíte za $32,000

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog** » Ovládání postavy
- **Pravá analog** » Zdravení diváků a machrování
- **Křížek** » Údery a kopy
- **Kolečko** » Přehozy a páky (v kombinaci se směrovými tlačítky a postavením vůči soupeři)
- **Čtvereček** » Ovládání zbraní, otevírání dveří, přelézání pletiva, lezení do ringu a vylézání z ringu
- **Trojúhelník** » Běh, lezení na objekty
- **R1** » Zaměření na jiného protivníka
- **R2** » Obrana proti úderům
- **L1** » Finisher
- **L2** » Obrana proti technikám
- **Směrová šipka dolů** » Ovládání postavy
- **Směrová šipka doprava** » Ovládání postavy
- **Směrová šipka doleva** » Ovládání postavy
- **Směrová šipka nahoru** » Ovládání postavy
- **Start** » Pauza

Dávejte však pozor, kde je soupeř. Může vás totiž velice snadno shodit dolů. Zkuste soupeře vylákat mimo ring, nasadit pár tvrdých přehozů a pak se rychle vrátit mezi provazy pro pás.

First Blood - zápas do první krve. Aplikujte hlavně údery na hlavu. Jakmile je ukazatel poškození hlavy červený, máte téměř vyhráno. Velikou pomůckou a urychlovačem jsou zde zbraně.

Hell in a cell - kolem ringu je vystavěna klec. Toto vám dává možnost používání speciálních technik v blízkosti klece a nahoře na kleci. Souboje ve vysokých výškách jsou jistě atraktivní, ale pamatujte na to, že pád dolů na tvrdou zem může znamenat těžké poškození vašeho zápasníka. Lze i atakovat soupeře přímo z vrcholku klece, ale jedná se o velice riskantní útok.

Elimination Chamber - jedná se o další typ klece. Navíc je zde šest jakýchsi menších klecí, ze kterých jsou postupně vypouštěni jednotliví soupeři.

Bra and Panties - toto je novinka oproti minulému dílu. Dvě zápasnice spolu soupeří, o to která dříve vysvleče druhou do spodního prádla. Zápasíte jako obyčejně, ale místo zalehávání soupeře se snažíte servat část oblečení své protivnici.

Patrik Salinger

Devil May Cry 3

INFO

■ **VYDAVATEL:** Capcom ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** In-house ■ **RECENZE:** PLAY 8 - 92%

Ze srdce jsme doufali, že se trojka vyvaruje chyb dvojky a posune celou sérii do zatím nepoznaných sfér. A splnilo se nám to.

Kytary drnčí, bubny duní a Dante kolem sebe rozdává kopance a kulky...

MISE 1

Jednoduchá tréninková mise pro osvojení technik a naučení základních pohybů. Pokud jste při startu zapnuli tutorial, hra vás v několika bodech sama zastaví a ukáže vám, co a jak.

MISE 2

Pokud jste v minulé misi nasbírali alespoň 5000 bodů, vylepšete si bouchačky, budou se hodit. Celá mise se odehrává před Danteho kanceláří, kde ho napadnou kostry. Těch tu moc nebude, takže je za chvíli budete mít vyčištěné. Mezi nepřáteli se poprvé objeví příšera podobná dýni s poněkud sebedestručními sklony, takže se držte od ní dál. Nakonec se objeví velký přízrak s kosou. Ten má schopnost teleportace a většinou se mu to povede tak, aby vás trefil. Jediné, čím jde bezpečně zabít, jsou pistole, takže zapomeňte na meč a jenom střílejte a uskakujte, dokud nezhebne

MISE 3

Vyčistěte ulici od všech parchantů a dveřmi ukázanými v intru projděte do klubu.

Úplně všecičko tu rozmasakrujte, hlavně trojici automatů na šipky. Za nimi naleznete cosi podobné kormidlu. Do toho sekejte, dokud se neotevře cesta dál. U východu automaticky získáte brokárnu s upilovanou hlavní.

V klubu uvidíte dveře zavřené červenou bariérou, která zmizí poté, co všechny nepřátele pozabíjíte. Pak můžete vylézt na ulici. Po cestě doběhněte k přesýpacím hodinám a pokud máte dost orbů, vylepšete si pistole. Pak pokračujte v cestě na sever až do haly, kde se utkáte s prvním bossem.

Boss - Cerberus

Už u prvního bosse se extrémně zapotíte. Držte si co největší odstup a střílejte pistolemi do jednoho cíle (hlavy nebo tlapy). Nejdřív musíte zničit štít z ledu a teprve pak začnete hafanovi ubírat energii. Dokud bude připoutaný, bude na vás plivat ledové koule a házet ze stropu krápníky. Koule se dají rozstřelit a krápníkům musíte utéct úskoky nebo dashem. Poté, co hafanovi uberete zhruba polovinu energie, zpřetrhá řetězy a bude na vás občas skákat. Pakliže budete zalezlí hezky v rohu, nehrozí vám nebezpečí. Až mu zničíte dvě hlavy, bude většinou jen stát na místě a čarovat padající krápníky. Na střelbu budete mít vždy jen chvíli mezi jednotlivými útoky. V případě potřeby neváhejte použít lékárnu.

MISE 4

Vyběhněte v hale po schodech nahoru a najděte modré dveře, kterými odejděte do chodby s příšerami. Proběhněte chodbu a vstupte do místnosti s výtahem, který aktivujete zmlácením kormidla.

V druhém patře budete muset pozabíjet monstra a pak dveřmi vyjděte ven do haly. Tady vyjděte do dalšího patra a najděte poslední dveře. Vyběhněte na schody, které se s vámi propadnou, a vy budete muset na malém prostranství pozabíjet nepřátele, aby se vám otevřel teleport zpět nahoru. Druhými dveřmi odejdete do místnosti s dalším bossem.

Boss - Gigapede

Boj se stonožkou by měl být o něco jednodušší než s Cerberem, avšak jde jen o to, abyste se naučili uhýbat jejím střelám a po nějaké chvíli ji pošlete k zemi.

Po zabití stonožky se odemknou poslední dveře, za kterými jen seberte blýskající se předmět

MISE 5

Seznamte se s novým nepřítelem a vydejte se známou cestou zpět do haly. Neskákejte dolů, ale naopak vyběhněte na vrchol věže, kde aktivujte ovládání. Teď můžete plošinku uprostřed používat jako trampolínu. Ještě než skočíte do přízemí, jděte si vyzvednout artefakt ke kterému jste si právě otevřeli cestu. Pak skočte dolů a projděte modrými dveřmi.

Proběhněte chodbu a dostanete se do velké místnosti s mechanismem a klecí nad schody. Vložte artefakt do soukolí a klec vyjede nahoru. Z podstavce seberte kamen a pozabíjejte příšery, které se objeví. Pak se vraťte do hlavní haly a trampolínou vyleťte nahoru.

Žlutými dveřmi vstupte do místnosti s rozbitým schodištěm. Pakliže máte u sebe Soul of Steel, můžete po neviditelné plošině přeběhnout ke dveřím, od kterých vedlo schodiště. Vložte kámen do slotu v železných dveřích a přejděte do další místnosti.

Zmasakrujte kormidlo na stěně a naskočte na výtah. Po cestě se budou objevovat příšerky, které ihned likvidujte (nebo jednoduše shazujte), aby se výtah nepřetížil a nesjel zpět dolů. Pak byste museli likvidovat nepřátele nanovo. Až vyjedete nahoru, dorazíte po chvíli k přesýpacím hodinám.

Boss - Agni, Rudra

Oba bráchové mají vlastní ukazatel energie, takže nejdřív musíte zrasit jednoho a pak druhého. Strategie založená na střílení tu nebude moc platná, takže bouchačky odložte stranou a připravte se na boj zblízka. Zaměřte se na jedno z dvojčat a až se přestane krýt, rychle na něj napochodujte a sekejte do něj. Pokud znovu nahodí kryt a vy do něj bouchnete, tak vás jen odhodí stranou, ale nezraní. Zranit vás může jeho bráška, takže se snažte mít oba na očích, abyste mohli případně uskočit. Poté, co zabijete jednoho, druhý bratr si vezme obě zbraně a pustí se do vás. Tady už můžete použít metodu střílení a úhybů, protože se většinu času ani nekryje.

MISE 6

Celá mise bude vlastně jen menší zkouška zdatnosti rozdělená na tři fáze. První místnost proběhněte a vstupte do sálu s hodinami a třemi dalšími východy. Vezměme je postupně zleva doprava.

První zkouška spočívá ve vaší chytrosti. V podstatě jde o slavnou hádanku Sfingy o člověku, který po narození chodí po čtyřech, v dospělosti po dvou a ve stáří po třech. Podle počtu světel projděte příslušné dveře a nakonec se dostanete ke kamenu stvrzujícímu vaše úspěšné projití zkoušky.

Druhý test je jen o tom, vyhnout se a přeskákat pásy vysouvajících se kopí a doběhnout na samý konec kori-

doru. Při cestě nazpět vás napadnou příšerky, tak se nelekněte.

Třetí zkouška je zároveň nejtěžší. V ní musíte likvidovat hromady nepřátel, než se vám podaří získat třetí artefakt.

Se všemi třemi kameny jděte do místnosti, kde jste začínali, a vložte je do mechanického ramene uprostřed. Po vložení druhého kamene se vám otevře cesta dál, ale třetí kámen vám zaručí další střelnou zbraň.

Odejděte posledními dveřmi, které jste doposud nepoužili, a chodbou utíkejte k venkovní části věže.

MISE 7

Hnědými dveřmi projděte do věže s trampolínami a seskočte dolů. Vstupte do knihovny a najděte úlomek kamene ležícího na zemi. Sebráním se zruší magická bariéra. Vraťte se do věže a vyskákejte až na samý vrchol. Teď utíkejte chodbami až na rozcestí, které povede ke dvěma dveřím. Dveře naproti vám jsou zavřené a odemknout je lze po vložení lebky. U druhých dveří seberte malou lékárnu a projděte jimi.

Jděte k soše bohyně a objeví se nový nepřítel. Ten používá rakev k vyvolávání dalších monster a útočení, proto se ho snažte likvidovat jako prvního. Až místnost vyčistíte, spadne na oltář artefakt, který seberte, a druhými dveřmi odejděte do místnosti s výtahem. Zde vložte do mechanismu nad schodištěm úlomek z knihovny a výtah bude funkční. Odjeďte s ním.

Vyběhněte ke dveřím s ohnivou bariérou a kámen z oltáře ji zničí. Za dveřmi bude chodba vedoucí do místnosti, kde nejprve párkrát sekněte do stěny, aby se vám odkryla celá místnost. Boucháním do kormidla spustíte kouli v níž bude křišťálová lebka, po jejímž sebrání se objeví nepřátelé. Zabijte je a vydejte se zpět ke dveřím, kam lebka patří. V místnosti s bohyní se budete muset vypořádat s nepřáteli, abyste mohli pokračovat dál. Nakonec vstupte do dveří odemčených lebkou. Utíkejte po cestě až na vrchol věže, kde se poprvé setkáte s Vergilem.

Boss - Vergil

Nesnažte se útočit zdálky, jinak se k vám brácha teleportuje a rozseká vás na kaši, nebo po vás začne pálit kinetické projektily. Hned, jak začne souboj, k němu utíkejte a začněte ho rubat Agni a Rudrou. Ve chvíli, kdy vám ránu vyblokuje, vyskočte, jinak schytáte bolestivý protiútok. Tak ho usekáte během chvíle. Pakliže by se teleportoval, snažte se skákat a nestát na místě.

MISE 8

V této lokaci se dá lehce ztratit, takže se snažte držet návodu. Vyhýbejte se kyselinovým louží na zemi, ubírají energii.

Nejdříve musíte zničit pět vředů. Vyskočte na římsu nad vámi a zlikvidujte první dva. Pak seskočte dolů k autobusu. U něj bude třetí oko. Jděte podél zdi směrem k ceduli železničního přejezdu a nalezněte vchod do jeskyně. V ní bude další vřed. Vyskákejte v ní po stěně nahoru až na kamenný most. Na jeho druhém konci bude poslední vřed. Nakonec seskočte dolů a projděte otevřeným průchodem.

V této chodbě vám kromě kyseliny nic nehrozí, takže ji proběhněte a vstupte do místnosti se srdci. Tu taktéž jen proběhněte a odejděte druhým východem. Teď vás bude čekat menší honička s tasemničkou. Nezastavujte se a jen utíkejte, dokud nebudete v bezpečí.

Věc uprostřed místnosti vám bude vysávat duše, ale tím, že jí budete krmit, bude odkrývat kouli ukrytou uvnitř. Po zabití určitého počtu nepřátel se koule odkryje úplně a vy si ji budete moci vzít. Otevře se další východ z místnosti. Proběhněte první chodbu a znovu si zazávoďte s housenkou. Objevíte se v místě, kde jste úroveň začínali. Chodbou s hodinami se dostaňte do místnosti se srdci.

Boss - Heart of Leviathan

Leviathan má tři srdce. Dvě po stranách jsou zranitelná a prostřední pouze tehdy, pokud otevře svou ulitu. Tu otevře, když chce útočit a vystřelit naváděné projektily nebo lasery, kterým se dá uskočit. Další způsob, jak přinutit prostřední srdce, aby se otevřelo, je zničením některého z postranních srdcí.

MISE 9

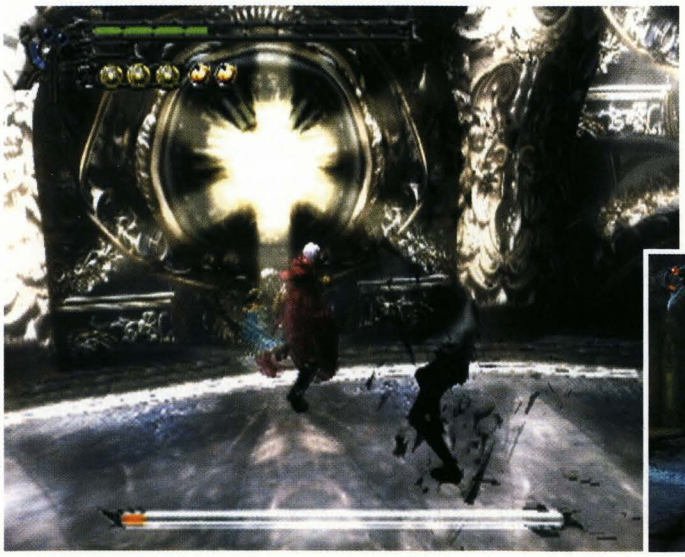
Přeběhněte po mostě a zamiřte do chodby. S tou sousedí místnost s pavoučím hnízdem. Pavouků se nemusíte bát, pokud do nich sekáte. Občas vám přeruší kombo a oplatí ho protiútokem, ale tomu se dá snadno uskočit. Pakliže pavouka necháte chvilku oddechnout, může se stát, že vás přichytí pavučinou k zemi a pak vám napálí ránu. Jestliže vám uteče na stěnu, utíkejte od něj co nejdál. Až se pavouka zbavíte, bude následovat místnost s logickou hádankou. Vaším úkolem je dovést paprsek světla na sochu stojící uprostřed lávky. Stačí zničit dva krystaly a můžete jít dál. Další obraz jen proběhněte a zmasakrujte střílející potvory. Poslední chodba s rotujícími disky vede k jezírku s ruinami.

Utíkejte ke dveřím nalevo a vstupte do nich. Dlouhým koridorem doběhněte do dalšího pavoučího hnízda, kde nejprve seberte ambrozii a pak zlikvidujte pavouky. Potom se vraťte k ruinám. Vodopádu si zatím nevšímejte a po rozbořené zdi vyskákejte na zbytek domu. Na něm bude další střelná zbraň. U přesýpacích hodin si vezměte Agni a Rudru a vstupte do jeskyně ukryté za vodopádem. Po cestě doběhněte až k desce na stěně znázorňující ženu a vložte jí do rukou ambrozii. Potom projděte dveřmi do operního sálu.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Ovládání postavy
Pravý analog » Natáčení kamery
Křížek » Skok
Kolečko » Speciální schopnost
Čtvereček » Střelba
Trojúhelník » Výpad
L1 » Přeměna v démona
R1 » Zaměřovač
L2 » Prohazování střelných zbraní
R2 » Prohazování zbraní nablízko
Šipky » Rychlý přístup do menu
Start/Select » Pauza



Boss - Nevan
Mírně řečeno je tahle holka velký problém. Její útoky jsou rychlé a můžete se u nich orientovat jen podle toho, co Nevan řekne za hlášku. Ze začátku po vás bude střílet netopýří projektily a občas vyčaruje ze země magický sloup energie. Těmto útokům se dá snadno uhnout a mezitím můžete do Nevan střílet. Jde i útočit přímo, ale musíte si dát pozor na její útok, při kterém kolem sebe roztočí břity. Pokud jí zlikvidujete netopýry, máte jen pár vteřin na to, abyste jí dali ránu a ona se nestihla teleportovat pryč. Pokud se vám podaří upírku omráčit, řežte do ní, dokud se neobjeví na zemi velký stín. Pak rychle utečte. V pozdější fázi boje bude Nevan používat netopýry, stejně jako dělala blesky velká stonožka Gigapede. Stačí utíkat ze strany na stranu a neměly by vás zasáhnout. Až bude mít Nevan málo energie, bude dělat svůj ultimátní útok, při kterém se k vám teleportuje a bude vám chtít dát pusinku. Pokud vás chytne, přepumpuje si vaší energii do sebe a jediné, co v tu chvíli můžete dělat, je proměna v démona. Když uvidíte, že se upírka teleportuje k vám, rychle na ní zaútočte meči nablízko, protože je bezbranná a je to jediný způsob, jak jí útok včas překazit.

Po souboji dostanete další zbraň (totálně k ničemu). Odejděte druhými dveřmi.

MISE 10

Seberte si masku a vydejte se zpět do zřícenin na jezeře. Na desku na stěně položte masku a zvedne se most, po kterém si doběhněte pro artefakt. Teď vás čeká jen cesta na most, kde jste začínali předchozí úroveň, a aktivování mostu. Potkáte se s novým nepřítelem majícím místo hlavy list cirkulárky. Ten je imunní vůči střelám, ale pár ran mečem zezadu do nohou ho pošle k zemi.

MISE 11

Seskočte ze soukolí dolů a projděte žlutými dveřmi. V chodbě se potkáte s novou příšerou. Ta je poměrně dobře zlikvidovatelná, jen vám to možná bude chvilku trvat, protože se občas přemění ve fialový oblak. Jděte směrem od ní bez zaměřovače a po chvíli se zase zhmotní. Pak jí rozstřílejte na cucky.

V místnosti s oltářem se vyškrábejte na levý balkon a utíkejte ke kostce nalevo. Tu pak došoupejte k svítícímu objektu ve zdi, pod kterým je díra. Druhou kostku naleznete na protějším balkoně schovanou za prasklou zdí. Až budou všechny tři hlavy krvácet, otevře se vám cesta dál.

Naskočte na drezínu a bojujte a bojujte, dokud nedojedete na velké schodiště. Vyběhněte ho a pokud si chcete ulehčit hru, vezměte si styl Trickster. Pak vstupte do sálu a doběhněte k svítícímu předmětu.

Boss - Beowulf
Tohle zvířátko má sice velkou sílu, ale je trochu pomalejší. Začněte střílet a uhýbejte dashem nebo parakotoulem do strany. Po nějakém čase se Beowulf naštve a začne po vás metat kovové konstrukce. Těm se snadno vyhnete. Občas se vás pokusí převálcovat, ale tomu se dá snadno předejít výskokem. Když začne příšerka podivně svítit, je nejvyšší čas se klidit do ústraní, než vás trefí ochrannou aurou.

MISE 12

Po sebrání orbu se vám začne ukusovat energie, kterou si můžete doplňovat ze zabitých příšer. Vaším cílem je most, kde jste předtím začínali devátou misi. Až dorazíte na most, Dante se automaticky koule zbaví a udělá vám další cestu.

Za modrými dveřmi bude chodba s hodinami, nedaleko kterých bude velká lékárna s východem v pozadí. Po příchodu na most jděte stále rovně, dokud se neobjeví boss.

Boss - Geryon
Tento boss je snad zatím nejlehčí za celou hru a nepotřeboval jsem na něj ani jednu lékárnu. První část souboje se odehrává na mostě. Jenom stačí střílet a double jumpem o stěnu se vyhýbat nájezdům kočáru.

Druhá část v aréně je taky jednoduchá. Střely můžete úplně ignorovat, pokud budete stále chodit dokolečka bez zastavení a nájezdům kočáru snadno uskočíte. Až se kůň na chvíli zastaví nebo si kecne na zem, utíkejte k němu a vyhřebelcujte ho meči.

MISE 13

Vstupte do dveří vedoucích na schodiště. Vejděte do dveří dál od schodů, ne těch protějších, a utíkejte rovně až k velkým dveřím. Za nimi vás čeká puzzle se světly, které má zakopaného psa v zazděné místnosti vpravo nahoře. Probourejte se stěnou a pak už snadno přijdete na to, kam paprsek dovést. Seberte si kámen z podstavce a vraťte se do chodby. Utíkejte dál na její druhý konec a po průchodu dveřmi dorazíte k hodinám. Připravte si hodně lékáren, styl Trickster a pušku. Pak vložte kámen do dveří a odejděte jimi.

Boss - Vergil
Tento souboj bude podobný prvnímu, jen bráška trochu změnil sortiment úderů. Střely mu ubírají jen někdy a většinou se po výstřelu teleportne k vám, čehož můžete využít k nalákání. Pokud je Vergil přeměněn v démona, nemůže střely krýt, takže to do něj pumpujte o sto šest. Vždy když se portne, uskočte dozadu nebo udělejte dash, jinak vás skopne na zem. Naštěstí pro vás je po tomto výpadu dlouho bez krytu, takže na něj můžete napochodovat a zmasakrovat ho.

MISE 14

Ze země seberte rukavici, co upadla Vergilovi, a u hodin si jí nasaďte. S ní pak rozbijte sochu bránící vám v odchodu pryč. Další lokace jsou vám už v podstatě známé, takže je popíšeme zkráceně. Po cestě výtahem a absolvování rozvalin vás čeká polorozpadlá chodba vedoucí do haly a z ní dorazíte k oltáři. Od něj se dostanete k lanovce a po schodech do haly, kde jste sejmuli Beowulfa. Ta teď vypadá jinak a změnila se ve spleť místností, které se postupně otevírají pokaždé, co je vyčistíte od příšer. Až se dostanete k úlomku modrého orbu, budete u konce. Proběhněte zahradou a dorazíte k místu zamořeném enigmami, které znáte. Najděte světelný kužel, do kterého vstupte a dostanete se do klubu. Z něj vyjděte na ulici a zamiřte zpět k věži.

MISE 15

Hned na začátku natrefíte na nového nepřítele. K tomu, aby byl zranitelný,

je potřeba ho párkrát seknout a jeho štít se deaktivuje. Pak už jen stačí uhýbat výpadům a sekat nebo střílet. Pokud bude bez štítu, bude po vás házet kopí, které posléze exploduje.

Až bude cesta volná, proběhněte místnost s pavouky a pak i s výtahem. Dorazíte na velké schodiště, pod kterým bude kormidlo. Zmasakrujte ho a vraťte se k pavoukům. Teď se vám na stěně objevil barevný spínač. Ten zapalte a věž se otočí. Pak projděte dveřmi s barevným symbolem.

Po rotujících kolech přeskákejte k druhým dveřím a vstupte do chodby, na jejímž konci bude úlomek Orihalconu. Pak se vraťte do místnosti s ozubenými koly a ve spodní části aktivujte další barevný spínač. Znovu projděte barevnými dveřmi.

Budete v chodbě, kde budou padající čepele. Proběhněte mezi nimi a na konci chodby vstupte do pavoučího hnízda. Rychle seberte úlomek Orihalconu a vypadněte ven. Zapalte spínač poblíž dveří a utíkejte zpět do barevných dveří.

Pokud chcete, tak si změňte u sochy výbavu a pak odejděte dveřmi napravo. Ty vás zavedou do chodby s rotujícími disky otočenými o 90 stupňů. Opatrně mezi nimi proskákejte a seberte poslední dílek kamene. Pak se vraťte k jezírku a zbouchejte spínač. Projděte barevnými dveřmi a pokud jste se nedostali do místnosti s pavouky, vyjděte zase ven a ještě jednou zažehněte barevný spínač. Až se dostanete k pavoukům, budou vás dělit jediné dveře od výtahu pryč.

MISE 16

Pro začátek musíte donést dva artefakty. Nejdřív popíšu cestu u hodin. První chodbu stačí jen proběhnout, ale v místnosti s klecí budete muset všechny zabít. Pak se dostanete do sálu, kde zapalte kormidlo a zničte kouli. Ukáže se další část místnosti. Tady seberte artefakt a rozdejte si to s příšerkami. Nová je věž střílející lasery do stran, ale těm se dá snadno vyhnout výskokem do vzduchu. Až všechny zničíte, vraťte se k výtahu a odejděte druhými dveřmi.

Pokud chcete, vezměte si z místnosti, kde byla lebka, Devil Star, pak seběhněte z kopce dolů a skočte do otvoru ve zdi. Máte tu dva spínače, které spustí koule a vy musíte koule rozhoupat tak, aby se srazily a otevřela se mříž. Za ní najdete emblém. Jeho sebráním se uzavře východ a objeví se dva andělé. Až se s nimi vypořádáte, jděte zpět k výtahu a otevřete si cestu dál.

Po vstupu do místnosti se na vás vrhnou monstra, kterým můžete utéct vyskákáním po hromadě sutin. Dostanete se do další části, kde jen stačí proběhnout k dalším dveřím. Po mostě opatrně seběhněte dolů, abyste nespadli, a projděte dveřmi naproti schodům. Do knihovny už to máte kousek.

Boss - Mary/ Lady

Se slečnou nebudete mít moc velké potíže. Jenom stačí uskakovat raketám a granátům a občas zaútočit. Nejlépe se k ní dostává ze vzduchu, když připlachtíte Beowulfovým letícím kopem. Po vyhraném boji dostanete novou hračku do vašeho arsenálu.

Odejděte druhými dveřmi a po trampolínách vyskákejte až na vrchol místnosti.

MISE 17

Seběhněte po chodbě a projděte dveřmi do místnosti s kostkami. Ta je sice bez nepřátel, ale než vyskáčete do nejvyššího patra, zešedivíte. Až se vám to povede, dojdete do místnosti, kde jste předtím absolvovali tři zkoušky. Jediná cesta povede do levé komnaty. V ní sejměte nepřátele a odejděte druhým východem do zkoušky zdatnosti. I ta se dá s trochou štěstí proběhnout. Pak už povede přímá cesta k vrcholu věže.

Boss - Doppelganger

Základem všeho je světlo. Stín můžete zranit, jen pokud se vám ho podaří omráčit světlem. Po obvodu místnosti jsou kulatá světla přikrytá mříží. Tu pár ranami sejmete a odkryjete tak světlo. Pokud zrovna bude Doppel poblíž, omráčíte ho a máte chvíli na to, abyste mu ubrali kousek energie. Po nějakém čase světla zase zhasnou, nebo je stín zhasne na dálku střelou.

Po souboji získáte poslední styl, umožňující hrát dvojhru.

MISE 18

Proběhněte k portálu a proskočte do něj. Bude vás čekat šachová partie. Snažte se co nejrychleji zbavit dámy a krále si nechejte nakonec. Až vyčistíte celou desku, otevře se vám port zpět. Moc se nerozhlížejte a fofrem utíkejte k dalšímu portálu.

Jste v zemi nezemi. Musíte porazit minimálně tři bosse a uzavřít kruh spojením světel na desce, abyste mohli úroveň dokončit. Každá barva ukrývá nějakého bosse a nejjednodušší cesta je porazit Cerbera (bledě modrá), Doppelgangera (bílá) a Agni and Rudru (zelená). Po jejich zabití se otevře cesta dál. Pokud byste vyzabíjeli všechny bosse, dostanete kousek modrého kamene.

MISE 19

Hned na uvítanou se na vás vrhnou Abyssové. Až je pozabíjíte, objeví se cesta dál. V další části budou nepřátelé nezranitelní a jediný způsob, jak se jich zbavit, je mlátit do zeleného zrcadla, dokud nepraskne. Pak se objeví ještě jedna várka nepřátel a nakonec budete moci jít do dalšího portálu. U velkých přesýpacích hodin se pokuste zabít kozly co nejrychleji, jinak se hodiny znovu začnou přesýpat a budete muset likvidovat odzačátku. Pokud se vám povede všechny včas zabít, udělá se vám cesta k hodinám a budete si moci sebrat artefakt. S ním pak proskočte portálem. Seberte energii a portály se vydejte do místnosti se zrcadly, kde květinu vložte do zlaté sochy. Projděte posledním zrcadlem a u hodin se připravte na předposlední souboj. Rozhodně se vám bude hodit raketomet a dalekonosná puška nebo pistole

Boss - Arkham

S tímhle bossem si užijete dost srandy. Pokud ho budete kropit na dálku, nemá moc šancí vám ublížit, maximálně po vás vystřelí naváděné střely, ale těm se dá snadno uhnout dashem. Po nějakém čase zmizí a nechá po sobě houf slimáků, kteří po doteku explodují. Pokud máte raketomet, není se čeho bát. Stačí jen uskakovat a házet za sebe rakety. Po ubrání poloviny energie se do boje vloží Vergil. Bohužel pro vás se zruší veškeré speciální ability, takže budete odkázáni jen na uskakování, navíc bez pomoci transformace do démona.

MISE 20

A máme tu finální souboj. Pokud máte styl Trickster na třetí úrovni, vezměte si ho, protože to je nejlepší věc, kterou můžete udělat. Jako zbraň si vezměte Agni s Rudrou a Beowulfa

Boss - Vergil

Bráška bojuje podobně jako předtím, jen je teď o něco silnější a používá útok, při kterém se teleportuje nad vás a rozsekne vám hlavu. To je zároveň jeho zranitelné místo, protože pokud se netrefí, je dlouho bez obrany a můžete mu ubrat až šestinu energie na jeden zátah. Tricker vám v tomto hodně pomůže hlavně díky speciálu, při kterém se Dante přemístí blíže k soupeři. To vám dává nekonečné možnosti, jak se Vergilovi dostat do zad nebo se jednoduše vyhnout výpadu. Good luck a nezapomínejte že je to poslední mise, tak nešetřete lékárničky.

Lukáš Kolínský

Blood Will Tell

Při hledání vlastních částí těla by se vám naše pomoc mohla hodit...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sega ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Sega WOW ■ **RECENZE:** PLAY 7 - 78 %

Souboje mají jiskru, grafika nikoho neurazí a příběh dokáže zaujmout, takže není co řešit.

Projděte si úvodní tutorial a pokračujte vesnicí, kde zlikvidujte všechny nepřátele včetně vran (ty lze snadno zneškodnit např. pomocí samopalu). V další vesničce si pod osvíceným altánkem (savepoint - SP) uložte hru a postupujte doprostřed, kde zabijte sedm brouků.
V další lokaci dojděte dle mapy za světlem, kde vás čeká první boss (Great Horn). Vyhýbejte se jeho drápům a ohnivým útokům a sekejte ho zezadu nejlépe do hlavy, popř. do zad. Ve volné chvilce rozbíjejte kameny okolo, skrývají totiž zdraví či náboje. Poté dojděte k mostu, zbavte se všech osmi nepřátel a získáte společníka jménem Dororo, který vám bude pomáhat v boji. Sejděte dolů k řece a probojujte se až k dalšímu bossovi (Homunculus). Bijte ho, než pustí chlapce, a poté mu rozsekejte tu jeho velikou hlavu.

KAPITOLA 1

Na začátku se naučíte ovládat Dorora, který vám bude pomáhat ve vašem putování (hledat předměty, zabíjet nepřátele apod.). Vydejte se proti proudu řeky a likvidujte protivníky. Na skalním výběžku před prvním zákrutem řeky naleznete meč. Dojděte k druhému zákrutu a naproti vodopádu přesekejte kořeny stromu. Přejděte po vytvořeném mostu až k místu s jednookým bossem (Dream Eater). Dávejte pozor na paprsky, které střílí, a sekejte ho do jediného oka. Jakmile bude mít 2/3 života, začne střílet plasmové koule v rychlejších intervalech. Můžete využít i ruční samopal. Poté se vydejte zpět k vodopádu a pokračujte stále proti proudu, až dojdete k SP. Vydejte se nahoru skrz les a po schodech do skalního útvaru, který vede do pralesa. Tím projdete, po cestě likvidujte nepřátele, a pokračujte po dřevených lávkách až k SP. Postupujte dále mezi skalami až do vesnice. Pak je na řadě další boss (Scourge). Nechte Dorora, aby ho zaměstnal, a střílejte do něj projektily (příp. ho sekejte do jazyku či ocasu). Vyhýbejte se bleskům, které ke konci svého života střílí, a sbírejte věci obsažené v kamenech okolo. Poté hrajete za Dorora. Projděte tunelem k SP a odtud se vydejte po stupních kolem nástrah až do horního tunelu. Aktivujte sochu kostlivce a přeskákejte po plošinách na druhý konec. Postupujte dále, zabijte tygry a výtahem vyjeďte do ložnice.
V kůži Hyakkimaru rozbijte zavalenou zeď a pokračujte průchodem. Venku se vydejte k dolní bráně. Po cestě likvidujte nepřátele a rozbíjejte vázy. Až dojdete na náměstí, zneškodněte protivníky a obejděte zeď k SP u lesa. Následujte trolla lesem a likvidujte nepřátele. Na konci si prosekejte cestu bambusem, načež se ocitnete znovu ve vesnici a musíte doběhnout na určené místo, než vyprší časový limit. Po cestě sbírejte zelené kuličky a pokud vám zbude nějaký čas, zabíjejte protivníky. Poté opět dojděte na označené místo v pralese, kde vás čeká další boss (Hell Crusher). Sekejte ho do zad a hlavy, neměl by vám dělat problémy. Poté s Dororem skočte do kanálu a vydejte se do ložnice stejnou cestou jako předtím. Otevřete dveře a dle mapy dojděte k druhé hvězdě. Ve skladišti seberte stříbrný klíč a pokračujte dále na konec chodby a po schodech dolů do prvního patra. Poperte se s nepřáteli a využijte klíč u pravé hvězdy (na mapě). Po prozkoumání truhly se vydejte zpět do druhého patra, kde použijte kouřovou bombu za nepřístupnými dveřmi. Zde seberte zlatý klíč a vraťte se k hvězdě v prvním patře. Odemkněte dveře a uzměte relikvii v podobě šípu. Vraťte se zpět do ložnice a prohledejte postel. Poté se s Hyakkimaru vydejte přes nepřátele opět do bambusového pralesa. Jděte rovně (dle šipky) až dojdete na místo s bossem (Scourge), se kterým jste se již setkali. Místo bleskového útoku vrhá bambusové šípy, proto buďte neustále v pohybu a sekejte jej do jazyku či do těla. To se vám podaří tak, že ho po každém „bambusovém" útoku obejdete a ze strany zaútočíte útokem, ze kterého přejděte do vrtule. Dávejte také pozor na jeho ocas, pokud jste dost blízko. Až bude mít málo zdraví, užijte granáty, pokud nějaké máte. Jakmile s ním budete hotovi, vydejte se do pravé ohrady. Zde rozsekejte nepřátele a rozbijte svítící kamenný totem. Nyní vás čeká souboj s docela těžkým bossem (Inquisitor). Ten má tři hlavy - červenou, žlutou a modrou (ta je kritickým místem). Vždy vyčkejte, kterou hlavu boss „vylosuje" - červená hlava znamená hněv a boss začne kolem sebe chrlit oheň (celkem 3x). Držte se tedy stranou a vyčkejte, až vylosuje žlutou nebo modrou. Žlutá hlava znamená štěstí a on začne kolem sebe házet bomby. Nejpříhodnější chvíli pro útok je modrá hlava, znamená smutek a boss začne pobíhat a vyvolávat další nepřátele. Jakmile se vám nabije speciální útok (Spirit Attack), využijte ho v blízkosti bosse. Také je vhodnější a efektivnější užít samurajského meče. Po jeho likvidaci se vydejte branou k panství. Zde jděte přes nepřátele do druhého patra směrem k ložnici. Nyní se ocitnete na náměstí, kde je třeba rozsekat posledního bosse této kapitoly (Ogress). Pokud je na zemi, snažte se držet pořád u něj, vyjma situací, kdy nabíjí (a provádí) ohnivou pěst. Sekejte neustále do něj (hlavně ve

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Kamera
Křížek » Skok
Čtvereček » Lehký útok
Trojúhelník » Těžký útok
Kolečko » Ovládání Dorora/samomluva
R1 » Samopal/hod na blízko
R2 » Kanón/hod do dálky
R3 » Boss kamera
L1 » Vycentrování kamery
L2 » Přepínání mečů
L3 » Běh („Dash")

chvílích, kdy útočí bleskem) a to hlavně do zad. Jakmile vzlétne do vzduchu, vyhněte se červenému paprsku. V druhé fázi bude létat na věž a střílet červený paprsek, palte tedy do něj samopalem. Jakmile se dostane na dosah meče, sekejte, co se do něj vejde. Obdržíte levou nohu, která vám umožní rychlý běh a útok stisknutím L3 (tzv. „Dash").

DODATEČNÍ BOSSOVÉ:

Grave Golem
Dojděte do vesnice. Probojujte se k červené hvězdě v pravém dolním rohu. Zde zničte všechny kamenné sloupy, načež se objeví boss jménem Grave Golem. Je celkem jednoduchý - vyhýbejte se jeho útokům pokaždé, když vzlétne do vzduchu. Také dejte pozor na ohnivé koule, které vrhá, a pokaždé, když jeho tělo zčervená, uhněte mu.

Mai Mai Onba
Tohoto bosse lze zničit až poté, co zneškodníte Misaki v kapitole druhé. Zamiřte doleva, projděte oblastí do té další nahoře, a zde vyhledejte veliký kámen na řece, jenž má na sobě několik japonských znaků (či co to vlastně je). Rozstřelte ho a pokračujte dále na pole červených květin. Vydejte se dále kolem SP přes stromy až k bossovi. Tento motýl je docela jednoduchý - vypouští oblaky jedu, ale pokud máte dobrý meč (např. Phoenix), nebude vám dělat obtíže. Vždy, když slétne k zemi, přiběhněte k němu, vyskočte a sekejte.

KAPITOLA 2

Ve vesnici rozsekejte všech dvacet nepřátel na ohnivá kola - užijte samopal. Postupujte dále kolem SP kaňonem, za kterým pobijte skupinku zombíků. Dále vyskákejte po plošinách a vybijte další nepřátele. Pokračujte skalním útvarem. až dojdete k bossovi (Masterless Samurai). Vyčkejte, až zaútočí, přeskočte ho a použijte útok □-□-△. Tímto způsobem ho zneškodněte. Nyní s Dororem vyskákejte po plošinách nalevo od SP a následujte přízrak přeskákáním po malých plošinách. Stále se držte za přízrakem až do vesnice. Nyní musíte ukradnout meč předchozího bosse. Házejte po něm kamením, a jakmile upustí svůj meč, uzměte ho dříve, než se boss vzchopí. Poté se vydejte okolo vesnice, po cestě zabíjejte nepřátele, až dojdete k SP. Vydejte se po schodišti k bossovi (Dororo posedlý ďábelským mečem). Využívejte hojně „Dash" a sekejte jej do zad, pokud to jen půjde a Dororo nebude zrovna sekat. Také dávejte pozor, když po vás začne házet mečem nebo na situace, když začne řvát (to vás ochromí). Poté vyčistěte plácek, na kterém se nacházíte, a vydejte se po schodech dolů. Vejděte do ohrady, která je nyní otevřená. Čeká vás souboj s dalším bossem, kterým je veliké ohnivé kolo (Giant Fire Wheel). Počkejte, až se na vás začne kutálet, uskočte do strany a poté ho sekejte do boku. Toto opakujte, než jej zabijete. Jakmile bude mít málo zdraví, roztočí se občas takovým způsobem, že musíte utéct s využitím „Dash". Poté se vydejte za hvězdou ve vesnici (v pravém dolním rohu). Odtud se dejte vesnicí plnou nepřátel zpět do kaňonu, kde se prosekáte několika nepřáteli k bossovi (Dragon Brood). V první fázi je boj ještě jednoduchý, užívejte útoku mečem □-□-△ vždy po jeho výpadu. V druhé fázi se ocitnete ve vodě, kde nelze běhat, a tak využívejte dvojitých skoků k vyhnutí se protivníkovu útoku. Ve třetí fázi dávejte pozor na bosse, jelikož se teleportuje a vystřeluje ze země bodáky, kterým musíte uskočit. Jednoduše jej usekejte a tím se dostanete do další kapitoly.

DODATEČNÍ BOSSOVÉ:

Impaler
Vraťte se do kaňonu, kde jste se poprvé utkali s Tanusokem a rozbijte malý kámen u vchodu. Tento boss není moc těžký soupeř, stačí skákat dost vysoko a sekat ho ponejvíce do hlavy.

Night Terror
Pokračujte dále k místu, kde jste bojovali s Tanusokem podruhé (ve vodě). Vyčistěte jezírko od nepřátel a boj s bossem začne. Dávejte tedy pozor na oblak jedu, který vypouští, a sekejte ho do hlavy. Vyplatí se udělat dva výpady a couvnout, poněvadž dává solidní hlávky.

Fiend Misaki
Nejprve musíte zvládnout šestou kapitolu. Dojděte na místo, kde jste se střetli s posedlým Dororem. Nyní je tu posedlá Misaki, a vám nezbývá, než ji rozsekat na cimprcampr. Stačí, když ji „nepustíte ke slovu", ale dejte si pozor na její nebezpečné výpady.

Draconus
Po tom, co se zbavíte Misaki, vydejte se na místa, kde jste se střetli s druhým dodatečným bossem (Night Terror). Vyskákejte po skalních stupních nahoru a rozstřelte bazukou zeď. S drakem se vypořádejte stejně jako s bossem sedmé kapitoly (White Dragon).

KAPITOLA 3

Probojujte se k chrámu v kameni, před ním naleznete meč. Poté vběhněte do chrámu, kde pozabíjejte třicet vojáků. Poté pokračujte po cestě vedoucí do vesnice. Vyčistěte vesnici od nepřátel a dojděte na konec vesnice, kde je boss zvaný Goliath. Je vcelku jednoduchý, sekejte ho do zad a do hlavy a vyhýbejte se jeho úderům a ohnivým útokům. Vraťte se zpět k domu starosty, který má kruhový plot. Nyní projděte s Dororem po cestě až k jeskyni (hvězda na mapě). Sejděte do skladiště a na plošinu uprostřed (váha) dotlačte dvě veliké a dvě malé bedny. Poté si na váhu sami stoupněte, čímž se vám otevřou dveře dále. Dále vás čeká boj s bossem jménem Twin Blade - přemožte ho stejným způsobem jako toho předchozího. Nyní hrajete opět za

Tipy & triky

Neustále buďte v pohybu, jelikož se nelze krýt a nepřítel vás snadno zasáhne. Často je lepší užít samurajského meče místo obouručních nožů, jež se hodí na rychlé bosse, které díky vrtulovému útoku snáze zneškodníte. Také je užívejte (hlavně ze začátku) na nepřátele, jelikož se jejich level zvyšuje a vy ;dáváte větší damage. Dávejte pozor na typ nepřátelského útoku na ohnivý útok je třeba být vybaven ohnivým mečem apod., což platí do doby, dokud nenajdete Phoenix meč. Další užitečnou věcí je Jyukai's Medicine, což jsou zelené kuličky, které vám dodají život navíc, pokud jich nasbíráte 100. Poznáte to podle malé kuličky nad zdravím - na konci hry budete mít celkem tři health bary navíc. Nezapomínejte využívat Dorora ke sbírání předmětů (musíte mu dát příkaz) a k prozkoumávání okolí. Důležitou věcí ve hře je tzv. „Frenzy Slice Combo" (FS), což je útok v jediném kombu, kdy musíte nepříteli zasadit co nejvíce ran do časového limitu. Nejdříve se však snažte protivníka složit na zem, abyste měli dostatek času na nabití. Čím více ran poté dáte, tím lepší předměty z něho vypadnou (např. meče, zdraví apod.). Seznam těchto věcí lze najít v herní encyklopedii v menu. Při soubojích s bossy dávejte pozor na změnu v taktice či průběhu boje, jelikož čím méně zdraví mají, tím se útoky více mění a obtížnost boje se stupňuje. Na konci první kapitoly získáte schopnost běhat („Dash"), čehož využívejte velmi často k úniku před nepřáteli, kouzly bossů a při časových úkolech. Z běhu lze ; zaútočit dvěma způsoby buď podkopnutím (◎) nebo mohutným úderem do země (△), čímž složíte skupinku nepřátel na zem a máte možnost zaútočit FS kombem.

Dorora, projděte tedy dveřmi, jež se otevřely, a postupujte dále skladištěm. Pozabíjejte nepřátele a projděte na konec místnosti k zamčeným dveřím. Vyskákejte po sudech napravo a pomocí nožů sundejte slizouna. Poté přeskákejte po sudech na druhou stranu a sestřelte dalšího slizouna. Pokračujte dále přes dalšího slizouna, až dojdete k soše kostlivce. Tu aktivujte a dojděte ke zdi, která se nachází přímo naproti vchodu. Hoďte do zdi kudlu, skočte na ní a vyskočte na plošinu s železným pásem. Prolezte tunelem, aktivujte sošku, seskočte dolů a projděte dveřmi, které se otevřely. Nyní hrajete za Hyakkiho, dojděte tedy k jeskyni, kde vás čeká boss Fire Golem. Vyhýbejte se jeho ohnivým útokům a plamenům, které plive, a útočte na hlavu. Až ho pošlete do věčných lovišť, vydejte se do jeskyně. Projděte skladištěm až ke dveřím, které byly nedávno zamčené. Dojdete do vězení, kde rozsekejte mříž a osvoboďte Dorora. Nyní pozabíjejte všech osm nepřátel. Postupujte dveřmi k SP a sekněte do prostředního kotle. Za dveřmi vyskákejte nahoru zlikvidujte slizouna. Pokračujte chodbou až do skrýše za tlusťochem. Poté se vydejte do hor, po cestě rozsekejte všechno, co se hýbe. Až dojdete na náhorní plošinu, utkáte se s bossem jménem Gapping Maw. Dávejte pozor na jeho mohutný rozmach a sekejte ho do hlavy. Až s ním skoncujete, uteče a vy se pustíte do dalšího boje s pravou rukou bosse, který se nazývá Mountainous. Sekejte ho do červených částí ve chvílích, kdy leží na zemi a nehýbe se. Poté s Dororem pokračujte přes dvě propasti až k mlze. Nyní opět s Hyakkimaru vyčistěte plácek od nepřátel a postupujte dále lesem kolem SP až na plošinu s druhou rukou Mountainouse. Vyhýbejte se lávovým kamenům a v první volné chvilce vystřelte granát na dolní část ruky (pozor - nikoli na nezničitelnou skálu u základu). Poté vyskočte na skalnatou základnu a sekejte do obnažené části. Po několika výpadech však rychle odskočte, aby vás nezranil. Také napadejte končetinu ve chvílích, kdy leží na zemi. Pokud vám zbyly nějaké granáty, tak jich využijte nakonec. Až bude tahle fuška za vámi, vydejte se stezkou nahoru. Zneškodněte pár kamenných golemů a v kůži Dorora se vydejte přes propasti až ke kořenům, které proběhněte. Nyní se s Hyakkimaru vydejte cestou nahoru přes nepřátele k malým jeskyním. Pozabíjejte velkou skupinu golemů a pokračujte po plošinách nahoru ke kořenům. Prosekejte se k hlavnímu kořenu, do kterého sekejte do té doby, než padne a Dororovi uvolní cestu dál. Vydejte se lesem přes nepřátele do vesnice (vyhýbejte se lávovým kamenům padajícím z nebe) a odtud do chrámu, kde na vás čeká poslední část Mountainouse, jeho srdce. Cestu vám však zablokuje bossova ruka, tudíž se vydejte s Hyakkimaru zničit bossovo oko. Ve volných chvilkách střílejte do oka projektily a vyhýbejte se paprsku a lávovým kamenům. Až vám dojdou granáty, pozabíjejte několik golemů okolo, z kterých vám vypadnou další. Až s ním budete hotovi, vydáte se s Dororem konečně zlikvidovat tohoto bosse. Než začne souboj, vylezte zpět a vypořádejte se s vranami a bojovníky. Poté zlikvidujte kořeny před chrámem, čímž si otevřete cestu k oltáři se třemi bombami. Ty využijete později na srdce, nejdříve však zneškodněte tamní skupinku golemů. Nejlépe uděláte, když je doslova ukamenujete. Poté seberte pro Hyakkiho meč (SoP), jenž se nachází vzadu za srdcem. Až budete s protivníky hotovi, vraťte se k srdci a hoďte na něj tři bomby, které jste sebrali na oltáři. Poté se vraťte opět k oltáři, seberte další a postup zopakujte.

DODATEČNÍ BOSSOVÉ:

Gapping Maw
Vydejte se do chrámu a rozsekejte pohyblivé kořeny. Dejte pozor na jeho dlouhé pazoury, také na bomby, které vyhazuje ke konci svého života. Jednoduše jej však rozsekejte.

Wind Fiend
Nachází se v horách v místech, kde jste ničili Mountainousovo oko a nepatří mezi jednoduché protivníky. Vyhýbejte se cyklónům, které vypouští, a vzdušným vírům, které vás naopak vtahují. Jinak se snažte ho ve volné chvilce obejít, skákat a rozsekat.

KAPITOLA 4

Z chatrče se vydejte přes nepřátele doprostřed ke zdi. Zlikvidujte nejprve patnáct lišek, poté se vydejte po plošinách na veliké zdi až k samému vršku zdi, kde zneškodníte zbývajících pět lišek. Poté si vezměte nejsilnější meč, jaký máte, a připravte se na souboj s bossem Three Tailed Fox. Vyhýbejte se nožům, které hází, a za pomoci „Dash" doběhnete za bossem, kdykoli se přiblíží k plošině. Pokud se teleportuje, najdete ho na opačném konci. Tohoto bosse jednoduše usekejte. Až ho zneškodníte, shlédnete krátké video, po kterém následuje likvidace čtyř desítek bojovníků. Poté se s Dororem vydejte branou do severní části města. Rozbíjejte bedny a s pomocí ohnivých bomb ničte portály, ze kterých se vynořují lišky. Pokračujte dále uličkou vpravo, podlezte bambusovou stěnu a ze sudu na konci ulice seberte šipky. Vraťte se zpět a pokračujte ulicí k hloučku posedlých obyvatel, které po cestě likvidujte. Na

náměstí prolezte dírou ve stěně nalevo a přes další skupinu nepřátel pokračujte dále vesnicí až k dalšímu průlezu. Odtud projděte branou do další části vesnice. Po cestě je třeba rozbíjet dveře a procházet baráčky, protivníky buď likvidujte, anebo je oběhněte, a pokračujte bludištěm dle mapy až k další bráně. Nyní vyskočte přes povoz na střechu a odtud seskočte do ulic. Na rozcestí na konci ulice se dejte doleva a odtud vyskočte přes povoz na střechu. Seskočte v druhé části mapy a dojděte k dalšímu povozu, který se nachází v levém dolním rohu (na mapě). Z něho vyskočte na střechu nalevo a odtud přeskákejte až na nejvyšší střechu. Z té seskočte na další obydlí a skočte do ulice naproti. Poté se vydejte k domu Siblingových. Nyní musíte v kůži Hyakkimaru najít Daigovo sídlo. Vydejte se ulicemi přes mrtvoly až do malého zákoutí v pravém spodním rohu mapy. Zde naleznete malý pomník, který rozbijte a seberte meč. Jděte dále přes hlouček nepřátel až k bráně vedoucí do další části. Vyčistěte město od nepřátel a portálů postupující dále širokou ulicí v pravém dolním rohu mapy. Zde zlikvidujte bandu o třiceti vojácích - dejte si pozor, jsou docela nepříjemní. Vyjděte po schodech, kde vás čeká několik dalších vojáků na zemi i nahoře na střílnách. Vyhýbejte se také šípům ze samostřílů a choďte podél zdí, aby vás lučištníci nestřelili. Doběhněte až na druhý konec mostu k bráně. Odtud se vydejte ulicemi až do levého dolního rohu na mapě. V této části města dojdete ke vchodu do paláce, před kterým čeká vskutku královská garda na to, až je zmasakrujete. Až tak učiníte, ve stájích v pravé části náměstí naleznete meč (Fire Sword +2), se kterým můžete vyrazit do paláce. Poté si to rozdáte s dalším bossem, Six Tailed Fox. Vyhýbejte se jejím laserům a usekejte jí. Po videosekvenci se vydejte přes skupinu nepřátel ulicí napravo, kde v malém zákoutí rozsekejte zdroj zelené bariéry. Pokračujte dále ulicí nalevo, jež se odemkla. Projděte branou do další části města, probojujte se do zákoutí v levé části mapy, kde zničíte zdroj červené bariéry. Postupujte dále středem mapy nahoru po schodišti k bráně vedoucí na most. Po levé straně jsou dřevěné dveře, které rozbijte a seskočte dolů ke zdroji zelené bariéry. Rozsekejte jej a vraťte se zpět na most. Postupujte dále až k modré bariéře. Otočte se a kanónem rozbijte její zdroj. Vydejte se dále přes most a po schodišti dolů. Probojujte se do levé prostřední části mapy, kde zničte zdroj modré bariéry, a projděte nyní otevřenou cestou do pravé horní části mapy. Zde zničte zdroj červené (a poslední) bariéry a projděte kolem SP do další lokace. Nyní vás čeká souboj s bossem jménem Saburota. Hlídejte si jeho výpady a pokaždé, když mine, našijte mu několik ran do zad. Vyhýbejte se také hvězdicím, které hází, hned poté zaútočte jakýmkoli efektivním kombem. Jelikož má celkem tuhý kořínek, boj není tak snadný, jak by se mohlo zdát. Hned poté vás vyzve Tahoumaru na souboj - vyhněte se jeho třem výpadům a naložte ho zezadu. Na závěr se utkáte s Nine Tailed Fox, která má docela tuhý kořínek. Vezměte si Fire Sword +2. Snažte se útočit zezadu na ocasy a vyhýbat se všelijakým ohnivým útokům. Až ji dáte pár ran, Tahoumaru vám s ní trochu pomůže, a vy se můžete pustit do druhé fáze. Útočte opět zezadu na ocas, kdykoli se zastaví, a průběžně zabíjejte malé létající lišky, které vyčaruje. V okamžiku, kdy se začne nabíjet, aby začala střílet ohnivé koule, palte do ní samopalem, čímž jí útok stornujete. Tento postup opakujte do té doby, než s ní budete hotovi.

DODATEČNÍ BOSSOVÉ:

Blood Ape

Nachází se ve třetí oblasti severního města, po rozbití tří liščích soch začne boj. Jako vždy se snažte vyhnout jeho útokům rukama, dávejte pozor na jeho mohutné skoky a sekejte jej do hlavy.

Hell Cat

Najdete ho v první oblasti severního města uprostřed mapy. Prosekejte si cestu mezi stromy a souboj může začít. Používejte na ní běh se skluzem, čímž se jí dostanete za záda a máte možnost vyprášit jí kožich. Také užívejte útoku, ze kterého přejdete do vrtule. Vyhýbejte se jeho vířivým útokům, ze kterých zalézá do země. Rychle uhýbejte před jeho výpady a skluzy a vždy mu zasaďte několik ran.

Death

Nachází se na plácku před vstupem na spodní most v jižním městě. Nejprve dojděte k fialovému totemu v levém horním rohu mapy, ten zničte a vraťte se na místo označeném červenou hvězdou. Zde započne boj. Vybavte se mečem Fire Sword +2 a pusťte se do něj - jednoduše ho usekejte a jeho výpadům uhněte.

Beast Fiend

Po likvidaci předchozího bosse (Death) pokračujte přes most k označenému místu, kde rozbijte dřevěnou zeď a seskočte k bossovi. Vždy vyčkejte, až provede několik výpadů, a poté mu rozsekejte jeho bágl, ze kterého padají bomby.

KAPITOLA 5

Nejprve se musíte vypořádat se čtyřiceti vojáky, poté se stovkou dalších potvor. Nyní se v kůži Dorora vydejte mezi skupinky nepřátel, které likvidujte (např. s pomocí bomb). Při cestě přes ledovou pláň dávejte pozor na nepřátele, kteří vás dovedou zmrazit. Po setkání se Saburotou pokračujte dále přes golemy a další nepřátele až k SP. Odtud se dejte dále ledovým kaňonem až k chrámu. Zde rozbijte dveře napravo a na dvorku naleznete orb světla. Nyní se vraťte do chrámu, kde se vám odkryje tajný vchod pod sochou. Projděte do základů chrámu a v malé místnosti na konci chodby posuňte bednu nalevo ke skříni a poté zatlačte šuplíky, které se objeví. U ohniště stoupněte na vystouplé desky a pokračujte chodbou, jež se otevřela. Sejděte dolů po schodišti kolem žab a dejte se chodbou ke gongu, do kterého udeřte, čímž se vám otevřou dveře k SP. Projděte do hlavní síně, kde zneškodněte množství nepřátel. Koukejte také po naprasklých zdech, které rozbijte. Poté se vydejte nahoru ke gongu, do kterého udeřte, čímž se vám otevřou první dveře. Po plošinkách k nim rychle přeskákejte a dveřmi projděte. Na konci chodby dojděte do obřadní síně. Po shlédnutém videu hrajete za Hyakkiho. Uložte hru a vraťte se do oblasti, kde jste pobili vojáky a stovku démonů. Zničte pět ohnivých kol, načež vás čeká souboj s bossem Giant Inferno Wheel. Vybaveni mečem Fire Sword +2 ho udolejte podobně jako v kapitole druhé, snažte se ho však navést tak, aby se zastavil o skálu - budete schopni nasekat mu větší kombo. Nejvhodnější flek se zdá být

u stromků v pravém dolním rohu na mapě. Až budete s tímhle zatraceným kolem hotovi, vraťte se stejnou cestou zpět k SP a odtud přes pláň s nepřáteli až k Misaki, kterou velice jednoduše rozsekejte. Pokračujte dále k chrámu kaňonem s potvorami kolem SP. Další SP naleznete hned vedle chrámu. Vběhněte do chrámu, ven a poté zpět dovnitř, načež potkáte tamní zrůdu, bosse jménem Redcap. Vezměte si na něj SoP a vyhýbejte se jeho útokům bleskem. Používejte normální útok, jakmile zakouzlí, přeskočte ho a znovu útočte. Vyčistěte místo od havěti, kterou vyčaruje, a pusťte se znovu do něj. Tento postup opakujte do doby, než padne (zdánlivě) mrtev. Poté s Dororem seskočte dolů a s rozběhem po ledu likvidujte golemy (nebo je ukamenujte). Vydejte se zpět nahoru po ledových plošinách do jeskyně nahoře. Poté se s Hyakkim vydejte okolo chrámu cestou k vodopádům. V jeskyni pozabíjejte všechny nepřátele a přes rozbitou lávku pokračujte do jeskynní s odolnými golemy, kteří si říkají o ránu z kanónu. Z jeskyně vyjděte na ledovou pláň k SP. O kus dále vás čeká pokračování boje s Misaki, zabijte ji tedy a vydejte se dále přes nepřátele dle mapy až k ledovým stupňům, po kterých vyskákejte a likvidujte nepřátele. Úzkou cestou mezi svahy se dostanete k SP. Postupujte dále přes nepřátele ke chrámu, kde vás čeká boss Thunder Fiend. Pokaždé, když začne házet blesky, držte se pod ním a sekejte ho ponejvíce do hlavy. Jakmile se začne nabíjet, utíkejte. Vhodné je použít meč SoP. Potom rozbijte kamenné sloupy před chrámem, čímž získáte Poison Sword +2. Hned se jím vybavte a vydejte se kolem chrámu cestou přes jezero s nepřáteli až ke stupňům s golemy. Pokračujte kolem SP dále dle mapy, až dojdete k zavřené dřevěné bráně. Vydejte jeskyněmi nahoru a kolem SP (vpravo) k bossovi Legion. Vezměte si SoP, držte se stále u něj a vyhýbejte se jeho útokům. Vyčkejte, až udělá výpad, a našijte do něj kombo. Také dejte pozor na blesky a kroužky, které vypouští. V poslední fázi boje dvojitě přeskakujte pruh blesků, který vysílá (nebo před ním utíkejte). Poté se vydejte do chrámu, rozbijte dveře a vázu za nimi, čímž získáte Ice Sword. Vraťte se do chrámu, kde seskočte do díry vedle sochy. Projděte komplexem na místo, kde byl Dororo chycen, a kde vás čeká pokračování souboje s bossem Redcapem. Vypořádejte se s ním stejně jako poprvé, jen se vyhýbejte chvílím, kdy vykouzlí tři bleskové koule. Po skončení boje uložte hru za chrámem a vraťte se dovnitř na místo, kde jste před okamžik zabili Redcapa. Vyskákejte po plošinách na zdi a sekněte do zámku, čímž si otevřete dveře pod vámi. Projděte jimi a utkejte se s bossem jménem Soul Stealer. Vybavte se SoP mečem a vypořádejte se s ním podobně jako s bossem z první kapitoly (Grave Golem). Až s ním budete hotovi, vydejte se příchozí cestou a jděte dle mapy až k soše u SP. Sochu rozbijte a pokračujte do další kapitoly.

DODATEČNÍ BOSSOVÉ:

Minotaur

Tohoto bosse lze vyřídit již v průběhu hry, ale dle našeho názoru je lepší se k němu vrátit s lepší výbavou a statistikami. Naleznete ho na plácku s vystouplým kvádrem, na který musíte skočit seshora z jeskyně. Vyhýbejte se jeho výpadům i plasmovým útokům a ve volné chvilce vyskočte a narvěte mu několik dobře mířených ran do hlavy.

KAPITOLA 6

Vydejte se ulicí vpřed a likvidujte houževnaté nepřátele. Probojujte se městečkem až k Misaki posedlé démonem. Ta představuje prvního bosse této kapitoly a na rozdíl od předchozích bojů je nyní mnohem silnější. Pozor na ohnivé šipky, které po vás hází, vyhýbejte se též jejím výpadům a sekejte ji nejlépe do zad. Poté pokračujte cestou do lesa - labyrintu. Nezničte kamennou hlavu naproti vám v první oblasti. Vydejte se přímo nahoru do druhé oblasti a po jejím vyčištění do třetí oblasti, po cestě ničte kamenné hlavy (pro lepší orientaci). Opět zlikvidujte nepřátele a dejte se ještě jednou nahoru, kde v kamenných sochách vzadu naleznete kvalitní meč Sword of Protection +2. Vraťte se do třetí oblasti (tedy cesta dolů) a odtud se vydejte doleva. Zneškodněte nepřátele a rozbijte kamennou hlavu, načež vás čeká souboj s bossem, jenž se nazývá Cursed Monk. Vyhýbejte se nejenom jeho jazyku (jakmile ho vystřelí, zaútočte na něj), ale také tlakovým vlnám a ohnivým otočkám. Vždy po jeho útoku zaútočte jakýmkoli efektním kombem mířeným na hlavu. Neměl by vám dělat obtíže. Po jeho smrti se vydejte třikrát doprava k SP. Po vyčištění plácku se dejte po schodech k chrámu, do kterého vejděte. Nyní s Dororem obejděte chrám zleva, rozbijte zeď a přeskákejte po plošinách mezi bodáky na druhou stranu, odkud vyskočte na sloup. Odtud lze skočit doleva a přes střechu si dojít pro meč (Sword of Charity +2) na plošinách pod ní, anebo rovnou ze sloupu skočit na větev napravo a odtud na střechu. Tu rychle oběhnout a na konci za pomoci malého stupínku vyskočit na její vrchol. Zde rozbijte dveře a seskočte do chrámu, a to vše do tří minut. Nyní vás čeká souboj s bossem Midorem, koněm Saburota. Je vcelku jednoduchý, vyčkávejte, až začne nasávat vzduch a rychle vystřelí - poté zůstane stát a vy můžete zaútočit. Užívejte rotujícího útoku, eventuelně využijte speciální útok, pokud máte. Po skončení souboje musíte pozabíjet sto protivníků - s chutí do toho. Pak se vraťte po schodech dolů k SP a odtud dvakrát doleva a stále dolů, až dojdete do města, kde na vás čeká boss - Boar Fiend. Zlikvidujte ho stejným způsobem jako toho ze čtvrté kapitoly (Beast Fiend), jen dejte pozor na golemy, které vykouzlí. Po jeho smrti se vydejte městem zpět, odkud jste tehdy přišli.

KAPITOLA 7

Nuže, vydejte se nahoru ke skupině nepřátel, které rozsekejte. Poté obejděte zeď zleva, až dojdete k povozu (v levém horním rohu). Přeskočte na střechu naproti a seskočte do ulic. Uprostřed vyskočte přes povoz na dům a z něho přeskákejte po střechách (výš a výš) až na místo, odkud lze seskočit do vnější ulice za překážkou, jež vám předtím bránila. Proběhněte skupinou nepřátel do zákoutí v pravé části mapy, kde přes povoz vyskočíte na střechu. Dejte se doleva a přes střechy se dostanete ke schodům, za kterými se nachází SP. Proběhněte dlouhou ulicí směrem k hradu. Projděte branou a zlikvidujte třicet vojáků. Sekejte do základů věží, až spadnou i s lučištníky nahoře. Poté vejděte do hradu a zmasakrujte všechny zúčastněné, vyhýbejte se plamenometům pálícím ze země. Pak dojděte k druhému

sloupu napravo, po kterém vyskákejte pro meč Phoenix, který je nejlepší ve hře. Vyskočte poté na plošinu (dávejte pozor na laser), odkud pokračujte přes vyšší plošinu dále ke dveřím výtahu. Zde zneškodněte velkou skupinu golemů, načež se vám otevřou dveře, kterými projděte do chodby, jež vede do další komnaty. Vyčistěte ji od bandy slizounů a nastupte do výtahu. Z plošiny seskočte dolů a rozsekejte nepřátele. V pravém horním rohu aktivujte páku s lebkou a v levém dolním rohu vyskákejte po sloupu, kde aktivujte tlačítko ve zdi. Přejděte po mostě, aktivujte tlačítko a vlezte do výtahu. Projděte místností a chodbou do další komnaty, kde zmasakrujte nepřátele. Vejděte do výtahu, přejděte po mostu a vlezte do výtahu.
V místnosti s bodáky přeskočte na pohyblivý kvádr a odtud na druhou stranu. Vyhněte se plamenometům a na konci rozsekněte lebku. Pak se stejnou cestou vraťte do uličky (mezi komnatami), kde se spustily padací dveře. Ocitnete se u SP hned za plameny, vydejte se tedy po schodišti nahoru. Nyní s Dororem přeskákejte po kamenných můstcích až k páce, kterou si otevřete dveře k SP. Dojděte tam a odtud projděte dveřmi až k bossovi Dragon Tank. Nejdříve posbírejte bomby u zamčených dveří, poté vyčkejte, až zastaví a vytáhne na vás svůj ocas. Našijte mu jich co nejvíce po sobě, snažte se ho shodit do jámy. Až s ním skoncujete, pokračujte dveřmi a po schodišti dolů do vězení, kde osvobodíte Tahoumaru. Projděte dveřmi a jděte stále dolů. Golemy zneškodněte dobře mířenou bombou a ostatní protivníky zlikvidujte (dle uvážení), až se vám otevřou dveře vedle SP. Projděte jimi a odemykejte cely, až osvobodíte deset lidí. Poté se vydejte pryč, narazíte však na Dragon Tanka, který stále nemá dost. Rychle před ním utíkejte až do místnosti, kde si to rozdáte. Zlikvidujte ho stejně jako v předchozím souboji. Poté se v kůži Hyakkiho vydejte po schodišti nahoru, kde pozabíjejte deset protivníků. Postupujte dále kolem SP do pravých dveří. Zde se utkáte s bossem Demon Ogress. Jakmile se k ní dostanete na dosah meče, nenechte ji odpočinout a sekejte, co to

jen půjde. Samozřejmě se vyhýbejte jejím útokům, které jsou stejné jako bosse (Ogress) v první kapitole. Poté vyskočte na bednu a projděte dveřmi. Přeskočte na můstek naproti a pokračujte do místnosti s nepřáteli. Vypořádejte se s nimi a postupujte dále dveřmi, jež se otevřely, až k SP. Dejte se dalšími dveřmi a projděte po mostě mezi plamenomety na samý konec, kde vyčkejte, až most dorazí k pevnině. Zde se utkáte s bossem Saburotou, neustále se mu snažte dostat do zad a usekejte ho. Poté se otočte doleva a přeskočte do chodby, která vede do místnosti s nepřáteli. Až je všechny rozšmelcujete, projděte dveřmi k bossovi White Dragon. Jeho kritickým místem je hlava, navíc s Phoenix mečem, který jistě máte, je to úplná hračka. Poté se vraťte do místnosti předchozího souboje (se Saburotou) a vlezte do výtahu. Z výtahu se vydejte kolem SP do výtahu nalevo, čímž sjedete do základů, odkud se vydejte skrze věznici po schodech nahoru až do stájí, kde na vás čeká boss (Three Face). Zlikvidujte ho stejným způsobem jako Inquisitora v kapitole první. Poté se stejnou cestou vraťte zpět k SP ve čtvrtém patře. Pokračujte kolem chodbou přes hrstku nepřátel, až dojdete k velikým samostřílům. Odtud vyskákejte do druhého výklenku a pokračujte chodbou až k bossovi Bloodgore. Rozsekejte ho stejně jako Impalera v druhé kapitole. Poté se vraťte k samostřílům a postupujte dále po plošinách. Vyskočte do dalšího z několika výklenků, který vede k bossovi Three Face. Ten se často teleportuje a střílí plasmové koule a paprsky. Těm se vyhýbejte a útočte na hlavu. Po boji se vraťte zpět k samostřílům a až uvidíte plošinu pod vámi (hned za ;rohem), seskočte na ni. Dejte se chodbou doleva ocitnete se ve skladišti. Zde se nachází meč Fiend Slayer důmyslně ukrytý v labyrintu pohyblivých zdí a příslušných pák. Poté se vraťte na rozcestí a chodbou doprava. Projděte muničním skladištěm po schodech nahoru až k SP. Zde musíte vytřískat dvacítku vojáků. Pokračujte dveřmi do hradní věže na setkání s bossem Composite Fiend Chimera. Dávejte pozor na jeho dlouhý ocas, ohnivé střely a blesky. V okamžiku, kdy nebude nic dělat, vyskočte a šlehněte mu několik ran do škeble. Během chvilky byste s ním měli být hotovi. Následuje souboj s bossem jménem Fiend Tahoumaru, nebo vaším bratrem, který je posedlý démony. Dávejte pozor na blesky, které vrhá, a také na jeho mohutný rozmach kopím. Pozor na elektrický vějíř, který rozvine, pokud jste pořád v jeho těsné blízkosti. Pokaždé, když vrhne blesk, máte dostatek času na kombo. V pozdější fázi vrhá blesků více, také se teleportuje. Až s ním budete hotovi, můžete začít likvidovat dodatečné bosse v jednotlivých kapitolách.

POSLEDNÍ KAPITOLA

Upozornění pro ty, co nemají pevné nervy: před tím, než se pustíte do této finální kapitoly, vřele doporučujeme dojít si pro meč Sword of Eight Clouds - ten se vám bude hodit v poslední části boje s bossem, kdy je třeba nasekat mu 48 ran v jednom kombu. Najdete ho v sedmé kapitole, kde projděte všechny lokace až do hradní věže, kde se odehrál souboj s Fiend Tahoumaru. Věřte, že se bude hodit, protože místo 48 ran vám s tímto mečem bude stačit pouze 16.

Nyní vás čeká finální souboj s Behemothem. První fáze: vyhýbejte se žlutým kulím, které po vás hází, příp. se schovávejte za kamenné sloupy, které tyto kule dokáží rozbít a tím vám poskytnou zdraví. Střílejte bosse do hrudníku bazukou, jen tak lze překonat první fázi. Střílejte ve chvílích, kdy on přestane, anebo když začne pálit lasery, před kterými netřeba uhýbat, jelikož vás minou z obou stran. Mělo by vám na něj stačit sedm granátů. Druhá fáze: stůjte u pravého křídla a nabijte útok △. Jakmile k vám přiletí ocas, spusťte útok a hned jak se přestane hýbat, skočte na jeho konec a nechte se vynést k jeho hlavě. Tam sekejte jak zběsilí, dokud vás neshodí. Je důležité, abyste sekali, co to jde, poněvadž jinak mu začnou svítit rohy a on vás napustí bleskem. Pokud lze, využijte speciální útok. Třetí fáze: vezměte si Sword of Clarity +2, jestli máte, obíhejte bosse a vyběhněte po jeho ocasu (po útoku) na hřbet, kde musíte rozsekat šest rohů na cimprcampr. Musíte to zkoušet pořád dokola, jelikož vás po nějaké chvíli vezme a hodí přímo do blesku, který docela bere. Poslední fáze: musíte začít kombo ve chvíli, kdy na vás boss udělá nálet - tím ho zastavíte a naložíte mu. Poté přichází nejtěžší část - v jednom kombu (nabít se △ a pak to spustit) mu musíte naložit 48 ran! Pokud však máte meč Sword of Eight Clouds, bude vám stačit jen 16 ran a vítězství Hyakkimaru je zaručeno. Přejeme příjemnou zábavu.

Martin Hrouda
& Marek Burč

TimeSplitters: Future Perfect

INFO

■ **VYDAVATEL:** Electronic Arts ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-16
■ **VÝROBCE:** Free Radical D. ■ **RECENZE:** PLAY 7 - 88 %

Autoři se stále více soustřeďují na evoluci v hratelnosti a zase je to skvělá hra.

Až při cestování v čase potkáte sami sebe, nenechte se rozhodit a obraťte se pro radu na následující stránky...

2401 - TIME TO SPLIT

Sledujte vojáka kaňonem. Dorazíte k havarované lodi a zde se také střetnete s prvním odporem. Mířte přesně a za chvíli můžete pokračovat dál. Zde také máte první checkpoint.

V podstatě není kam zabloudit. Pokračujte podél skal za svou jednotkou, až přijdete k mostu. Projděte pod ním a vychutnejte si padající sestřelenou loď timespliterů. Pokračujte doprava do kaňonu, až dorazíte k vojákovi, který vám dá odstřelovačku. Před vámi je palebná pozice nepřítele. Nesnažte se je všechny postřílet, ale trefte energetický kontejner. Je to taková svítící krabice vedle jednoho z nepřátel. Pokračujte dál za ohyb a narazíte na prvního timesplitera. Maskují se podobně jako filmový predátor a vystřelují elektrické výboje, které vás zasáhnou i za rohem. Recept je mířit na hlavu a hlavně zabít je co nejdříve. Jděte dál doprava, až dorazíte na pláň, kde bojují vaši kolegové s přesilou timespliterů. Zde je další checkpoint.

Vrhněte se hned za barikádu a obsaďte dvojče. Zde musíte odrazit masový útok timespliterů. S touto palebnou silou to není nic tak těžkého. Jen si dejte pozor na to, že útočí ze dvou stran. Jakmile se vám ukáže, že je útok odražen, pokračujte dál k dalšímu palebnému postavení vaší armády. Nesnažte se zabít všechny timesplitery, ale pokračujte za barikádu. Vchod do základny je ve skále po pravé straně. První level máte za sebou.

1924 - SCOTLAND THE BRAVE

Po vystoupení ze člunu následujte svého nového přítele po cestě nahoru ke hradu. Chcete-li se alespoň ze začátku pohybovat tiše, našroubujte na pistoli tlumič. Zlikvidujte stráž v bunkru z pytlů a uzměte jim odstřelovací pušku. Vyplatí se ji používat. Dávejte si ale pozor při krytí za objekty, protože na ostrov zrovna útočí dělové čluny. Pokračujte dál a zlikvidujte osádku kulometného hnízda. Cesta vás potom zavede ke vchodu do překladiště. Po pravé straně je pobořená stavba a v ní skrytý další nepřítel. Vyplatí se tam zastavit, protože tím získáte do každé ruky jednu pistoli. Jděte dál branou do překladiště. Jakmile se vstoupíte do první haly, zapadnou za vámi mříže a jste v pasti. Vyčistěte oba ochozy a přehoďte páky na jejich koncích. Tím jednak otevřete mříž, ale také vypustíte nepřátelskou ponorku. Přejděte na můstek k ovládání nákladového jeřábu a utrhněte pomocí něj ponorce střílnu. Hodně to připomíná takové ty automaty na plyšáky, nemyslíte? Po likvidaci střílny je ponorka bezmocná a vy můžete pokračovat další branou opět do venkovních prostor. Venku vás čeká další checkpoint.

Seběhněte po cestě jen kousíček a vrhněte dírou ve střeše domečku pod vámi pár granátů. Pokračujte dovnitř a dorazte zbývající vojáky. Venku před vchodem zabavte džíp. Můžete si vybrat, zda budete řídit, či střílet podle toho, kam se posadíte. Tak či tak se probijete k padacímu mostu, který vám bude zvednut takřka před nosem. Dejte si pozor na kulometné hnízdo naproti. Zbývá jen vyřešit, jak se dostat přes most.

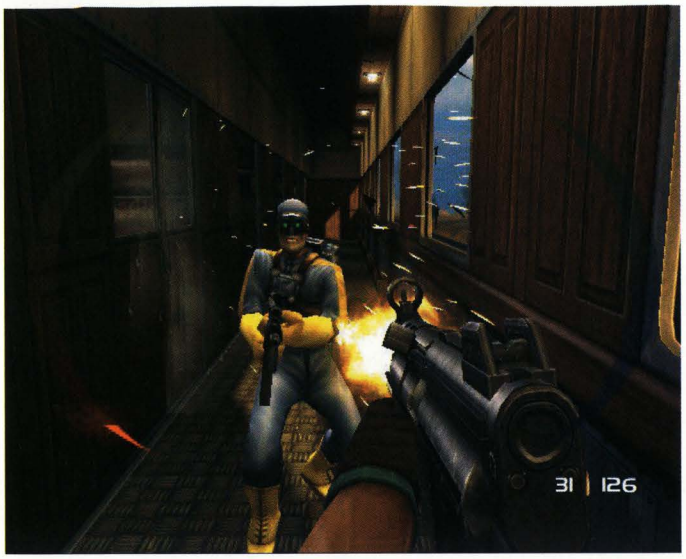
A zde dost možná poprvé použijete svou víceúčelovou antigravitační rukavici. Přepněte pomocí ní páku za mostem. Nachází se v kulometném hnízdě. Pokračujte klikatou cestu nahoru k bráně do hradu. Seberte TNT válející se u převráceného džípu a odpalte jím bránu. Těsně za ní je další checkpoint.

Prostřílejte nepřátele na schodech a vyběhněte nahoru. Prohledejte místnosti až k zavřené mříži. Vydejte se po schůdkách na pravé straně k zamčeným dveřím. Vaše já z budoucnosti vám hodí klíč stropní mřížkou, a tak můžete v klidu projít.

Za dveřmi vedou schody do vinného sklepa a tam najdete výtah k dalšímu checkpointu.

Projděte chodbou do prostorné haly s krbem a pokračujte jedinou možnou cestou dál do další chodby. Zde se dejte doleva. Po nezbytných bojích se dejte do prvních dveří po pravé straně. Checkpoint je kousek za místností z velkou postelí.

Vlezte do dveří a z vršku schodiště zlikvidujte všechny protivníky. Nevšímejte si popohánění ve vysílačce, hlavní leader vám nakonec uteče tak jako tak. Pokračujte k časové díře, pomocí které předáte klíč svému já z minulosti. Kruh je uzavřen. Pokračujte dál a až narazíte na místnost se třemi periskopy, kousek za ní jsou cely s uvězněnou přítelkyní vašeho kolegy. Jděte do sousední místnosti, kde je u stěny postaven sud s naftou (pravděpodobně). Prostřelte jej pěkně u dna, aby kapalina udělala pořádnou louži. Pak ustřelte lucernu u stropu a zajatec je volný. Dále již pokraču-



OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog** » Ovládání postavy
- **Pravý analog** » Ovládání pohledu
- **Křížek** » Aktivovaní objektů, otevírání dveří
- **Trojúhelník** » Doplnění zásobníku
- **R1** » Střelba
- **L1** » Přesné zaměření (přidržet)
- **L2** » Granát
- **Směrová šipka dolů** » Přepínání módů zbraně
- **Směrová šipka doprava** » Výměna zbraně
- **Směrová šipka doleva** » Výměna zbraně
- **Směrová šipka nahoru** » Přepínání módů zbraně
- **Select** » Seznam úkolů
- **Start** » Hlavní menu

jete sami. Seběhněte ze schodů dolů a kolem varhan dál ke dveřím. Checkpoint je přímo za nimi.

Čeká vás souboj s tankem. Proběhněte se dokola po nádvoří a posbírejte TNT a taktické hlavice. Potom velice jednoduše imobilizujete tank zásahem hlavice (nasazuje se na samopal tlačítkem dopředu) a umístníte TNT na blikající část tanku. Postup opakujte dvakrát a máte vyhráno. Po zničení tanku sjedete výtahem v jeho hangáru do podzemních prostor. Konec levelu se nachází po projití dveřmi na konci železné lávky.

1969 - THE RUSSIAN CONNECTION

Sledujte Tippera podél zdi a likvidujte potichu stráže pomocí upgradované pistole. Potom skočte za Tipperem do odpadního kanálu a nechte ho, aby vám prořízl cestu dál k checkpointu.

Pokračujte kanálem dál. Tipper se oddělí a půjde vlastní cestou. Vylezte po schodech z kanálu a zastřelte stráž naproti vám. Pokračujte rovně na velký dvůr s vrakem auta. V levé části je probíjející elektrický plot. Jděte k němu, dostanete za úkol vyhodit proud v objektu. Od plotu se dejte doprava. Probijete se dvěma nádvořími až ke dveřím do budovy. Naleznete zde lékárničku a granáty, ale hlavně vypínač generátoru elektrického napětí. Vypněte jej a vyjděte před budovu. Když půjdete ještě kousek rovně, narazíte na vozítko, kterým můžete pohodlně dojet zpět k elektrickému plotu. Pod vodojemem potkáte opět Tippera nezbytný checkpoint.

Vaším úkolem je vylézt nahoru na věž a poskytnout mu krytí. Vzhledem k tomu, že se nahoře na věži nachází puška s kvalitní optikou, neměl by to být problém. Mířte přesně, ale nebojte se o náboje, protože se objevují stále nové vedle vás. Pokračujte po lávce na střechu budovy, dírou ve střeše dovnitř. Venku se setkáte s vaším kolegou. Pokračujte do velkých vrat. Zde je další checkpoint.

Nyní infiltrujete budovu. Jelikož na sobě máte jejich uniformu, nikdo po vás ze začátku nestřílí. Projděte chodbami do velké haly. Pak se dejte po schůdcích nahoru a rovnou za nosem do dveří z nápisem KEEP CLEAR. Narazíte na místnost s generátorem. Nechte technika, aby se vypovídal, a pak ho sledujte. Otevře vám jinak nepřístupné dveře vedoucí k turbínám a startovacímu motoru. Tam ho nechte a pokračujte sami. Nepozorovaně projdete kolem techniků dolů a dále kolem turbín ke dveřím s nápisem FLOW CONTROL. Za nimi pokračujte dál až ke stavidlu. Otočte kohoutem a tlak vody je obnoven. Teď zpět ke startovacímu motoru. Nahoďte motor a pokračujte zpět do místnosti s generátorem, kde jste se napojili na technika. Nakopněte generátor a proud je obnoven. Dveře do dalšího sektoru jsou tímto otevřeny. Tím ale definitivně končí vaše utajení. Za vraty do sektoru 3 je další checkpoint.

Nasedněte do vozu a pořádně to rozjeďte. Můžete tak projet všechny závory a přejet i hlídače, kteří vám zastoupí cestu. Níže narazíte na cely se zajatci. Nechte je Tipperovi, sedněte do auta a pokračujte dolů, až narazíte na masivní dveře. Poblíž je chodba doprava a na konci ní další vrata. Těmi se dostanete do hangáru, kde naleznete velký náboj do děla. Přitáhněte si jej pomocí rukavice a dojděte s ním zpět k masivním dveřím. Pošlete náboj přímo do nich. Cesta je volná a další checkpoint máte za sebou.

Jděte chodbou ke schodům do nižších pater. Prostřílejte se dolů. Pokračujte dále chodbou, až narazíte na animaci s časovou dírou. Hlavní padouch opět uniká, ale za dalšími dveřmi naleznete vlak a konec levelu.

1969 - THE KHALLOS EXPRES

Postup po střeše jedoucího vlaku je velice lineární (jak jinak). Postupně likvidujte nepřátele a postupujte z vagónu na vagón. Ocitnete-li se v situaci, kdy vás hlídači nevidí, likvidujte je pomocí optiky nasazené na pistoli. V chodbičkách vlaku oceníte asi nejvíce brokovnici. Kulometné hnízdo v jednom z vagónů vyřídíte pomocí sudů s hořlavinou stojících vedle. Jakmile poprvé narazíte na vrtulník, nepokoušejte se ho sestřelit samopalem. Proběhněte po otevřeném vagónu a prostřílejte se krabicemi až dozadu. V zadní části se nachází ovládání řízených střel. Stačí jej aktivovat a vychutnat pohled na bezmocný vrtulník. Na další však narazíte hned za chvíli. Tentokrát nejsou žádné střely k dispozici, ale přijde vám naproti vaše já z budoucnosti. Zatímco vaše druhá verze bude střílet na vrtulník, vy se musíte postarat o vojáky a udržet ho naživu. Kousek dál narazíte na další díru v čase, kterou proskočíte zpět prokázat službu svému já z minulosti. Tentokrát máte na starosti vrtulník vy a stráže on.

Probijte se dál, až potkáte Khallose. Ten vás uzavře v místnosti, kterou zaplní plynem. Otevřete ji skrz sklo pomocí antigravitační rukavice. Páka je hned naproti vám. Proběhněte do Khallosova vagónu a aktivujte páku po pravé straně jeho stolu. Počkejte na stráže. Můžete je rovněž zavřít do plynové komory jako před tím Khlallos vás. Teď ale musíte spěchat zastavit odpálení hlavice. Naleznete ji hned v další části vlaku. Proběhněte do místnosti za ní a aktivujte ovládací panel. Nyní musíte vyřešit logické puzzle. Otáčením dílů skládanky musíte spojit zelený a modrý pár výstupů. Tím jste deaktivovali hlavici a můžete postupovat dál k lokomotivě a zastavit vlak. Těsně před tím než ale k mašině dorazíte, postaví se vám do cesty samotný Kahallos. Použijte zblízka brokovnici a rázem je po problému. Dojděte konečně do lokomotivy vlaku a zastavte jej. Tím level končí.

1994 - MANSION OF MADNESS

Následujte dívku hlavním vchodem do domu. Po animaci, kdy se vám zablokuje cesta zpět, se chopte plamenometu a spalte jím útočící duchy. Dejte se dveřmi vpravo a seberte baseballovou pálku. Checkpoint je v místnosti přímo před vámi.

Zaútočí na vás první zombie. Utlučte je pákou do hlavy. Jděte dveřmi vlevo a potom, co z krbu vyšlehne oheň, pokračujte ven na zahradu. Plamenometem spalte podzemní červy a vysvoboďte tím vědce. Vraťte se ke krbu. Oheň uhasl a vy můžete pokračovat dál.

V další místnosti odrazíte útok zombie a čeká vás boj s podivným jelenovitým mutantem. Nenechejte ho, aby se moc přiblížil, a nebude problém ho zlikvidovat. Jděte dalšími dveřmi dál a po schodech nahoru. Dveřmi naproti se dostanete na ochoz, kde můžete nalézt revolver. Ten je při přesné střelbě proti mrtvolám lepší než brokovnice, protože se nabíjí až po šesti ranách. Vraťte se na vrcholek schodiště a zbývajícími dveřmi dál. Probijte se chodbami až ke knihovně. V druhém patře knihovny naleznete dveře, za nimiž čeká checkpoint.

Projděte dveřmi doprava a pak chodbou rovněž doprava. Za další zatáčkou je chodba a pár prázdných pokojů. Otvírejte skříňky, je tam nějaká ta lékárnička. Pak pokračujte jedinou možnou cestou dál. Narazíte na animaci a zaútočí na vás veliké hejno podivných brouků. Oheň bude i zde vaším nejlepším přítelem. Až se zbavíte hmyzu, pokračujte dál. Narazíte na schody na půdu a také na checkpoint.

Na půdě vás čeká duch chrlící oheň. Nechte jej být a věnujte se likvidaci zombíků. Když vyčistíte místnost, duch zmizí. Projděte půdou až k vědci, jenž vám svěří tajemství o existenci podzemní laboratoře. Dál pokračujte po schodech dolů do nějakého skladiště. Po souboji s mrtvolami jděte ke dveřím v rohu. Propadnete se na schodiště a zde je také checkpoint.

Jděte po schodech dolů až k dalšímu pobláznělému vědci a pak dál doleva. Jedinou možnou cestou se dostanete na nádvoří se studnou. Ze studny vyleze opravdu ošklivá a veliká věc. Kružte kolem ní a střílejte. Nezastavuje se. Není těžké jí poslat zpět do díry, ale jestli si myslíte, že jste ji zabili, jste na omylu. Po úspěšném souboji prokličkujte mezi kusy spadlého zdiva ke dveřím. Za dveřmi je checkpoint. Další část máte za sebou.

Projděte dveřmi a chodbou do kuchyně. Budete si muset poradit nejen s kuchařem, ale také s jeho splašeným masem. Pokračujte dál skrz mrazák. Konec levelu.

1994 - WHAT LIES BELOW

Hned na první křižovatce se s vaší kamarádkou rozdělíte. Vy jdete doprava pořád dál, až se propadnete o patro níže. Tam budete muset zastřelit věci, které se snaží vypadat jako Jo Beth. Pokračujte dál chodbou a po schodech dolů. Pomozte skutečné Jo Beth z její šlamastiky a pokračujte schody vpravo pořád dál do podzemních laboratoří až na kýžený checkpoint.

V první laboratoři naleznete počítač. Aktivujte jej a otevřete složku Security OpSys. Kliknutím na ikonku zámku otevřete další dveře. Projděte jimi a objevíte nový druh zombie. Probíjí elektřinou a útočí jejími výboji. I zde platí střelba do hlavy. Pokračujte kolem probíjejících vodičů až do haly se třemi stoly. Nechte Jo Beth pracovat na zámku a odrážejte útoky mrtvol. U jednoho ze stolů seberete výbornou pušku na harpuny. Jedna harpuna do hlavy nebo dvě do těla zombie a máte od ní pokoj. Harpuny se pak dají navíc znovu sebrat, takže šetříte střelivem. Po otevření dveří pokračujte dál. V jedné z laboratoří si můžete pohrát s počítači a vyzkoušet si tak pár pokusů na uvězněné zombie, pro postup hrou to však není nutné. Projděte dál k dalšímu checkpointu.

První, na co zde narazíte, je Harvey krmící tvora zvaného Princes. Nepokoušejte se ho zabít, nejde to. Projděte dál do místnosti, kde narazíte na Crowa. Je to vědec, který to má všechno na svědomí, ale než jej chytíte, pošle vás propadlem do hlubšího podzemí.

Jízda v důlním vozíku je docela zábavná. Zombie visící hlavou dolů ustřelujte koltem nebo brokovnicí dle libosti. Po vypadnutí z vozíku vás čeká další časový paradox. Vaše budoucí já vám bude čistit cestu speciální zbraní proti duchům, které vy nevidíte neboť nemáte speciální brýle. Postarejte se tedy o zombie. Nevzdalujte se od svého já moc daleko. Po poměrně krátkém úseku důlních chodeb se zase rozdělíte a vy se dáte doprava. Seberete Ghost Gun. Zbraň neměňte, jinak duchy neuvidíte. Po chvíli narazíte opět sám na sebe. Tentokrát vy likvidujete duchy a čeká vás stejný úsek cesty ve druhé roli. Na křižovatce se rozdělíte a půjdete na opačnou stranu. Checkpoint je těsně před dírou do země.

Po proskočení dírou vás očekává Princes. Je to ten samý tvor, kterého jste potkali v předchozím levelu u studny. Tentokrát je v podstatě nezničitelný až na jednu maličkost. V tlamě mu vězí veliká nádoba s plynem. Prostřelte ji a je po princezně. Pak vyjeďte výtahem nahoru a jděte do stejné místnosti, ze které vás nechal Crow spadnout. Za ní naleznete vchod do jeho pracovny. Aktivujte autodestrukční systém laboratoří a prchejte pryč. Nejlepší volbu je harpuna a nezdržovat se zabíjením. Prostě běžte a čistěte si cestu preventivní střelbou.

2052 - BREAKING AND ENTRING

Objevíte se na střeše beze zbraně, kromě svojí antigravitační rukavice. Vstup do báze ze střechy máte v tuto chvíli pod sebou. Je to jeden z těch baráčků. Nejprve je třeba vypnout ochranu. Použijte rukavici k přitáhnutí bedny, která se válí poblíž stráže, a hoďte ji strážnému na hlavu. Jeho zbraň vám bude k užitku. Má vylepšený mód, který pomáhá odhalit veškerou elektroniku. Nyní se vydejte po nájezdu dolů a doleva. Zbavte se kamer na zdi a vyřaďte z provozu laserové paprsky střelbou do ovládacího panelu. Projděte uličkou a zahněte doprava. Zde je vchod do dispečinku. Pomocí jejich počítače vyřaďte kamery, zbraně a paprsky z provozu. Cesta do základny je volná. Vraťte se k nájezdu, pokračujte ale dál ke dveřím ze střechy.

Jděte dolů do prvních dveří a vyčistěte místnost. Paprsky před dalšími dveřmi lze přerušit třeba s pomocí krabice, kterou tam nasměrujete svou rukavicí. Pokračujte dál. Pozor na kamery a automatické zbraně. Dorazíte do místnosti ze spoustou monitorů, kde je také checkpoint.

Aktivujte počítač pod monitory a nenechte svou budoucí společnici Amy zemřít. Nyní se musíte kus vrátit do předchozí místnosti a dát se druhými dveřmi a po schodech dolů. O patro níž projděte dveřmi a jděte rovně dalšími. Budete muset zlikvidovat hlídacího robota. Za rohem aktivujte konzoli na stěně.

Vypustíte tím dalšího robota, tentokrát uklízeče. Sledujte ho do další místnosti. Tam projděte dveřmi a střelte do lahví s plynem. Požární poplach přiláká technika a otevře další dveře kousek zpět. Za nimi vás čeká tuhý souboj se zásahovkou, která sem naskáče okny. Až je vyřídíte, jděte dál dveřmi do chodbami. Setkáte se s Amy.

Sledujte Amy do až do kanceláře a chraňte ji, dokud nehackne počítač. Poté ji opět následujte dál do výtahu. Po vystoupení z výtahu si můžete trochu oddychnout. Kdyby vás teď zabili, budete pokračovat z tohoto místa.

Zbývá se probít do kanceláře Crowa a tam ochránit Amy dřív, než se jí podaří dostat data z jeho počítače. Proti přesile si můžete pomoci časovými granáty. Zpomalí tak čas všem kromě vás, takže budete reagovat rychleji než nepřítel. Poté se musíte vrátit zpět do výtahu a level je u konce.

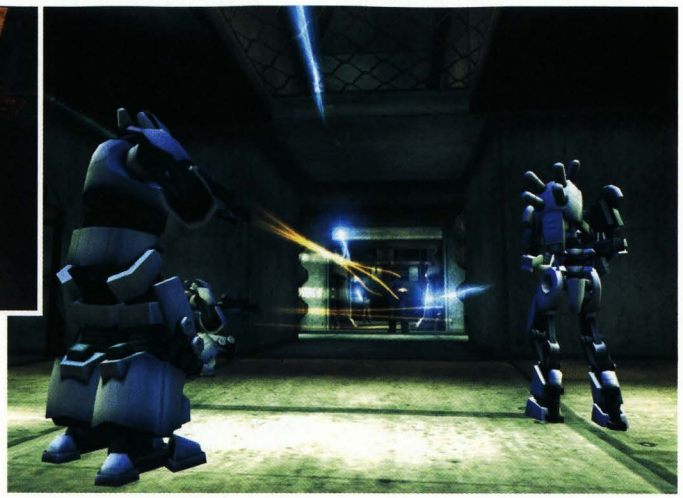
2052 - YOU GENIUS, U-GENIX

Vydejte se hned nejbližší cestou do hlubin laboratoře. V druhé hale narazíte na dveře s nápisem SECURITY. Je k nim potřeba bezpečnostní karta. Vydejte se tedy druhými dveřmi do další haly a pak jedinými odemčenými dveřmi dál do ubytovacích prostor. Dole ve sprchách naleznete bezpečnostní kartu a checkpoint.

Otevřete kartou dveře v předchozí hale a získáte tak doktorský převlek, id kartu a injekční pistoli. Vraťte se otevřít dveře SECURITY. Za dveřmi je překvapivě další checkpoint.

Projděte dál do místnosti s bezpečnostním rentgenem. Vy projít můžete, protože máte kartu. Vylezte nahoru na kontrolní stanoviště a pomocí počítače obraťte automatickou zbraň proti strážím. Pak otevřete cestu pro Amy. Pokračujte dál do laboratoře. Checkpoint.

Jděte až ke dveří vyžadujícím, abyste prošli dezinfekční sprchou. Ta se nachází kousek dál dolů po schodech. Po dobrém to nepůjde, neboť vás stráže již odhalili. Odrazte jejich útok a nechte Amy otevřít dveře sprchy. Po dezinfekci pokračujte ke dveřím, které vás odmítaly, a projděte jimi. Další etapa dokončena.



Pokračujte chodbou. O stráže u dalších dveří se postará Amy. Hned potom ale musíte přiložit ruku k dílu. Prostřílejte se chodbou a další místností. Narazíte na vědce, kteří vám poskytnou sérum proti mutantům. Bude se hodit.

Hned v další laboratoři pobijte stráže, nechte Amy hrát si s počítači a pokračujte sami. Natrefíte na konflikt místní security a uprchlých mutantů, který se vyvíjí poměrně jednoznačně. Mutanti se totiž dají zabít pouze pomocí pistole s injekcí speciálního séra, které máte pouze vy. Po zásahu injekcí mutanti vybuchují, takže je trefujte z bezpečné vzdálenosti. Po několika dalších místnostech je tu checkpoint.

Za dalšími dveřmi z nápisem SECURITY naleznete pro změnu lidské soupeře. Vyčistěte místnost. V její spodní části naleznete několik kójí s užitečnými věcmi. Otevřete je přepínačem na konci chodby. Tím také otevřete východ z místnosti dál. Nyní musíte ale zlikvidovat všechny mutanty v okolí, abyste se dostali do další části. Až se vám otevřou další SECURITY dveře, pokračujte skrz ně do další laboratoře a pak dál po schodech dolů. Narazíte na halu s velikou časovou dírou, kde si užijete pořádný časový motanec.

Vyzkoušejte si postupně role všech vašich verzí. Půjde hlavně o čas a přesnou střelbu. Po splnění všech úkolů pokračujte dveřmi ven na nádvoří. Zlikvidujte nalétávající stroje a setkáte se s Crowem. Jeho útěkem úroveň končí.

2243 - MACHINE WARS

Přidejte se k povstalcům a sledujte je. Samozřejmě přiložte zbraň k dílu všude, kde bude potřeba. Narazíte na tank, který zaberete pro sebe. Po chvíli jízdy se přidá další vaše verze a vleze si do tanku rovněž. Řiďte tank a střílejte hlavní zbraní, zatímco on bude střílet na nalétávající stroje. Na konci jízdy se vaše budoucí já odpojí a vezme s sebou i vašeho robota. Vy se vydáte dál již po svých.

Sledujte povstalce a pomáhejte jim. Po projití několika venkovních prostor se dostanete k zakódovaným dveřím. Vyčkejte, než vám je jedna z rebelek otevře. Uvnitř zlikvidujte stráž a počkejte, než vám rebelové otevřou vchod do stroje. Projděte strojem a pokračujte dál.

V chodbě za místností nezapomeňte sebrat odstřelovačku. Na otevřeném prostranství dále je třeba zlikvidovat kulometné věže. Použijte k tomu odstřelovačku a likvidujte rovnou i roboty, uvidíte-li je. Dokáží se totiž trefovat z pěkné dálky. Po zničení nepřátel sledujte povstalecké vojáky dál. Probijete se opět ke svému já. Tentokrát ale on řídí a vy budete střílet na letadla. Na konci jízdy odejdete se svým robotem.

Před vámi se otevřou veliká vrata do další části. Sledujte svého robota až k vozidlu. Nasedněte a rozjeďte to, co to dá. Cestou se snažte vyhýbat věžím a přejíždět nepřátelské mechy. Nezastavujte, byli byste snadným cílem. Na konci cesty vás zarazí zábradlí a před vámi je obrovský robot.

Pomocí terminálu hackněte robota. Úkolem je zničit všechna letadla. Snažte se letadlo udržet v zaměřovači, dokud se neobjeví nápis LOCKED. Pak střílejte, dokud level neskončí.

2243 - SOMETHING TO CROW ABOUT

Sledujte svého robota R110 skrz dveře, které vám otevírá. Zlikvidujte roboty a pozor na nalétávající stroje. R110 stáhne data z počítače a odhalí Crowův plán na vytvoření armády Timespliterů. Pokračujte dveřmi a seberte electrotool - důležitý nástroj v tomto levelu. Jedním módem vystřeluje elektrické střely a druhým souvislý paprsek. Pomocí paprsku lze například narušit robotům jejich štíty a rychlým přepnutím do druhého režimu je pak vyřadit. Jděte dál chodbou, až dojdete k silovému poli. Tyto pole lze zničit paprskem elektřiny zaměřeným na jejich zdroj. R110 vám pak otevře dveře.

Za dalším polem naleznete tunel vedoucí dolů. V něm potkáte nepříjemného kutálejícího se robota. Zranitelný je, pouze když se rozvine. Používejte granáty. Jediný granát explodující ve správný okamžik vás robota zbaví. Pokračujte po lávkách nahoru ke zdviži a tou pak do vyšších pater.

Naleznete místnost za centrálním jádrem. Je to koule uprostřed. Nejprve musíte oslabit její ochranné pole. Přepněte vypínače po levé a pravé straně a pokračujte dál do dveří naproti. Postupujte dál až k výtahu, který vás odveze dolů pod kouli. Vhoďte granát do díry na jejím boku a zničíte ji. To však také přivolá obřího mecha, kterého musíte zničit.

Kružte po místnosti a nešetřete náboji do automatu. V jedné její části se objevují neustále nové. Hlav-

ně se nezastavujte. Zničením robota se vám otevře cesta v jeho hangáru.

Po další animaci obraťte dělo proti vojákům v místnosti a zničte jím energetické jádro v rohu. Pokračujte nově vzniknutým průchodem dál a pak chodbou dolů k líhni timespliterů. Tady vás čeká poměrně tuhý boj s přesilou, ale také rotační kulomet, který je na tyto situace jako stavěný. Po boji jděte rovně do další zdviže. Ta vás odveze nahoru nad líheň. Vysuňte ovládacím panelem energetické jádro líhně a zničte jej a tím i celou základnu. Oběhněte ochoz a na protější stranu a nasedněte na další zdviž. Dostanete se do tajného sídla Crowa. Od dveří vás dělí pouze několik letadel a vypnutý most. Přes most se dostanete pomocí elektrického nástroje. Směřujte paprsek vždy na zdroj energie té části mostu, kde procházíte, až se vytvoří pevná plošina. Pak postupte na další část a rychle namiřte na další uzel. Takto se dostanete do sídla a nahoře naleznete i samotného Crowa.

Obejděte ho zezadu a zničte nejprve raketomety po stranách, pak zadní kanón. Nakonec ustřelte malá dělíčka nad pásy. Tím je Crow poprvé poražen a úroveň končí.

1924 - YOU TAKE THE HIGH ROAD

V tomto levelu se podíváte pod vámi dobře známý ostrov z druhé úrovně.

Otevřete pákou dveře a vystupte z ponorky. Před vámi je vstup do podmořské základny. Dveře a otočné rampy se zde otevírají

pomocí kohoutů na stěnách a není ani kam zabloudit. Proto pokračujte pořád vpřed, dokud nedojdete k schodišti vedoucímu dolů k vodě. Zabijte potápěče vystupující právě z vody a seberte jim jejich harpuny. Pak se vraťte a pokračujte chodbami dál vpřed. Po chvíli naleznete podmořské město. Přejděte po mostě dolů do skladiště. Bojové roboty likvidujte pomocí hlavic nasazených na samopal. Probijte se městem až ke vstupu do podzemí, kde se potkáte se svým robotem. Při postupu městem se některé dveře otevírají až po likvidaci všech nepřátel. Proto buďte zodpovědní, abyste se nemuseli vracet.

Jděte rovně do ovládací místnosti. Zde vidíte, že je třeba zprovoznit tři motory ze čtyř, abyste se mohli dostat dál. Vraťte se na křižovatku a vyberte si jednu z cest. Na každé straně se totiž nachází hala se dvěma motory a musíte postupně do obou. Cestou se setkáte s tuhým odporem stráže a robotů. Používejte harpuny na lidi a rakety na roboty. Po nahození všech motorů se vraťte do ovládací místnosti a aktivujte páku. Rypadlem pak sjedete do nejhlubších pater. Tím končí další level.

2401 - THE HOODEN MAN

Předposlední úroveň se odehrává na stejném místě jako úroveň první. Vaším úkolem je tajně pomáhat vašemu minulému já projít celým levelem.

Hned na začátku se vydejte po skalách nad ním a podporujte jej palbou, kde jen to bude možné. Je nutné, aby vaše minulé já mělo co možná nejvíce energie na poslední etapu levelu. Postupujte stále dál, až dorazíte k mostu. Nejprve zajistěte vojákům dole průchod podpůrnou palbou. Poté se vrhněte na most a zaberte dvojče. Pomocí něj musíte sestřelit mateřskou loď timespliterů. Zničte vždy nejprve blížící se rakety, poté obraťte zbraň proti lodi. Po jejím nádherném pádu pokračujte rychle do chodeb, dříve než bude most zničen. Jakmile se dostanete k oknům, podpořte své dvojče palbou. Na konci chodby vás napadne pár timespliterů. Zlikvidujte je a vyjeďte zdviží nahoru na balkon.

Zajistěte bezpečný průchod do základny a level je váš. Snažte se Splittery likvidovat hned, jak se objeví. Za žádnou cenu nedovolte, aby se dostali až k vašemu minulému já. Tím končí předposlední level.

1924 - FUTURE PERFECT

Nejtěžší zkouška právě nastala. Projděte přímo za nosem dveřmi a ocitnete se v hale se strojem času. Tady jednoznačně doporučujeme pokusit se zlikvidovat nepřátele přesnou střelbou do hlavy a bez ztráty kytičky. Žádné uzdravovačky se totiž v této části nedočkáte. Po likvidaci nepřátel v hale se jedné její části otevřou dveře hlouběji do podzemí. Tam narazíte na zbytky meteoritu, který obsahoval časové krystaly. Seberte je a vraťte se do haly. Tam už na vás čeká finální boss.

Zasáhněte nejprve všechny části označené zelenými terčíky (nohy, zbraně). Jakmile začne celé jeho tělo svítit červenou barvou, palte do něj co to dá. V momentě, kdy mu uberete zhruba třetinu energie, objeví se animace, kde Crow zabije vašeho mechanického přítele a vy proskočíte časovou dírou a objevíte se před ním ve dvou verzích. Postupovat byste měli stejně. Na vaše dvojče příliš nespoléhejte. Jeden trik vám ale přeci jenom ještě poradíme. Podařilo se nám párkrát najít místo na schodech do chodby s meteoritem, kde nám Crow nemohl ublížit a naopak sám se malinko poškozoval. Druhým dobrým tipem je kupodivu stoupnout si k nepříteli co nejblíže. Doslova se na něj přitiskněte tak, aby se přestal hýbat a jeho zbraně jste měli okolo sebe. Pak otočte, postupně vyřaďte zbraně, kousek odstupte a zasáhněte obě nohy.

Patrik Salinger

Právě v prodeji

Prokletí ostrova Saint-Pierre

Historická dramata nemusí být pouze o velkolepých střetech armád, klíčových rozhodnutích velkých mužů své doby či revolucích, jež smetly staré pořádky a nastolily nové, ještě krutější. Prokletí ostrova Saint-Pierre je víceméně komorním příběhem trojice postav, jež se dostaly do víru doby a okolností.

PLATINUM TIPS

Vybíráme nejlepší tipy na starší pecky, které si nyní můžete koupit za výhodnou cenu!

ATHENS 2004

Zatím nejlepšímu videohernímu „zpravodajství" z olympiády se dostalo péče redakce TipStationu. Zde je výsledek!

1. PRSTOVKA

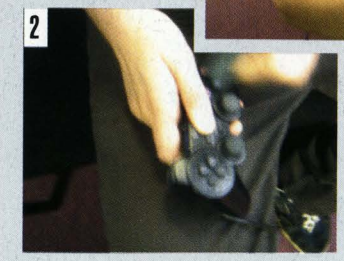
Lze-li to tak říci, základní způsob ovládání hry a jediný, který lze považovat za férový. Zároveň je ovšem velmi obtížný a náročný na prsty, které bude brzy váš smysl pro fair play mrzet. Jednoduše střídejte stisk dvou tlačítek, buď ukazováčkem a prostředníčkem jedné ruky nebo ukazováčky obou rukou. Někteří dokáží i touto metodou dosáhnout skvělých výkonů, ale boj o zlato je bez „dopingu" vážně těžký.

2. TRIČKOVKA

Tím, že si na jeden z prstů navlékněte tričko, dosáhnete tolik potřebné ochrany prstu. Pak už stačí jen prst přiložit na tlačítko a přejíždět rychle (nikoliv koncem prstu, ale kloubem!) mezi dvěma tlačítky. Tím se bezpečně vyhnete puchýřům a pohyb je také hladký a nic mu nebrání. I tak vás ale bude prst z neustálého stereotypního pohybu bolet. O negativním vlivu na tričko ani nemluvě.

3. TUŽKOVKA

Zdaleka nejlepší metoda, která je ale vzhledem k použití „cizího předmětu" považovaná za nepovolenou. Záleží na vás. Stačí vzít tužko nebo zapalovač, ze dvou prstů udělat za tlačítky hranice a předmětem rychle „kvedlat" z jedné strany na druhou. Tím dosáhnete opravdu extrémní rychlosti při prakticky nulovém riziku - i tady se sice po pár minutách unavíte, ale ve srovnání s předchozími metodami je to zdaleka nejsnesitelnější.



Nové Platinovky!

LEDEN
- ✗ Athens 2004
- ✗ Formula One 2004
- ✗ Splinter Cell: Pandora Tomorrow

ÚNOR
- ✗ Colin McRae 4
- ✗ James Bond 007 Everything or Nothing
- ✗ Driv3r
- ✗ Final Fanasy X-2
- ✗ Rugby 2004

BŘEZEN
- ✗ Shrek 2
- ✗ Spider-Man The Movie 2
- ✗ Tiger Woods PGA Tour 2004

DUBEN
- ✗ World Rally Championship 4

SPIDER-MAN 2

Kompletní průvodce hrou je na následujících stránkách, ale i tady si můžete dát práci s nespočtem bonusů! Zde jsou.

Zadejte tento kód v hlavní obrazovce místo zadání jména. Nesmíte mít v konzoli zapojenou paměťovou kartu. Získáte tím hned do začátku 200 tisíc „hero" bodů, 40% dokončení, Swing Speed a Win Zip vylepšení plus čtyři ocenění.

Přilepšení do začátku:
HCRAYERT

CENY

Employee of the month	**Doručte všechnu pizzu**
Shutterbug	**Dokončete všechny photo mise**
Knowledge seeker	**Získejte všechny ikonky s radami**
Silver medalist	**Dokončete všechny výzvy**
Gold medalist	**Překonejte všechny časy ve výzvách**
Drenched explorer	**Získejte všechny „buoy" tokeny**
Watchful explorer	**Získejte všechny „secret" tokeny**
Towering explorer	**Získejte všechny „skycraper" tokeny**
Vigilant explorer	**Získejte všechny „hideout" tokeny**
Master explorer	**Získejte všechny „exploration" tokeny**
Friend to children	**25 balónků vráceno**
Peace maker	**25 válkám gangů předejito**
Bane of petty thieves	**25 krádežím peněženky předejito**
Thug mugger	**25 „muggings" předejito**
Watch dog	**25 vloupání zmařeno**
Anger manager	**25 zuřivostí na silnici zastaveno**
Stick up artist	**25 vykrádání zmařeno**
Lifter of spirits	**25 visících občanů zachráněno**
Sucker	**25 přepadnutí zmařeno**
Automobile avenger	**25 vykradení aut zmařeno**
Life preserver	**25 potápějících se lodí zachráněno**
Human ambulance	**25 zdravotních pomocí**
Honorary deputy	**25 pomocí strážníkovi provedeno**
Crime stopper	**250 malých přestupků zastaveno**
Good samaritan	**250 občanům pomoženo**
Champ	**250 nepřátel poraženo**
Mega champ	**500 nepřátel poraženo**
Big game hunter	**Zlikvidování Rhina**
Alien buster	**Zlikvidování Mysteria**
Shock absorber	**Zlikvidování Shockera**
Tentacle wrangler	**Zlikvidování Doc Ocka**
Speed freak	**Maximální rychlost plavání**
Hardcore gamer	**Všechny acrade hry**
Lover not a fighter	**Dokončete mise Mary Jane**
Hero in training	**15,000 hrdinských bodů**
Hero	**45,000 hrdinských bodů**
Super hero	**100,000 hrdinských bodů**
Mega hero	**200,000 hrdinských bodů**
Game master	**Dokončete všechno**

OBJEDNACÍ LÍSTEK PŘEDPLATNÉHO

TipStation 17

ODPOVĚDNÍ ZÁSILKA
CENU HRADÍ ADRESÁT

Cena ročního předplatného TipStation je 585 Kč. Zájemci o předplatné TipStation ze Slovenska se mohou o aktuálních cenách informovat na níže uvedených telefonních číslech.

☐ **4 čísla Tipstation ..... 585 Kč**

OSOBNÍ ÚDAJE:

Jméno, příjmení: _____

Firma: _____

IČ: _____

DIČ: _____

Adresa: _____

_____

E-mail: _____ Telefon: _____

ZPŮSOBY PLACENÍ

☐ Složenkou/převodem na účet (složenkou typu C poukažte patřičnou částku na adresu uvedenou na přední straně lístku)

☐ Šekem (vypsaný šek přiložte k tomuto vyplněnému formuláři)

☐ Fakturou (podmiňuje uvedení IČ)

☐ Platební kartou: ☐ VISA ☐ EC/MC ☐ AMEX

Č. karty: | | | | | | | | | | | | | | | |

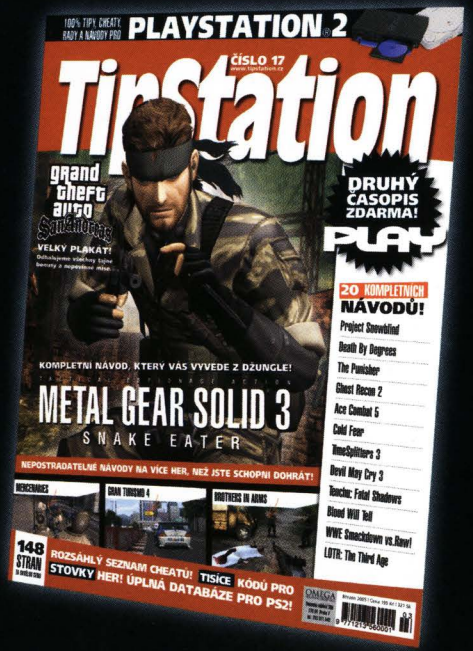
CVC (tři kontrolní číslice vpravo na podpisovém proužku) | | |

Platnost do: | | / | |

Podpis: _____

Při platbě kartou účtujeme navíc 5% z částky (poplatek bance)

SEND Předplatné s. r. o.
P. O. Box 141
140 21 Praha 4



Předplatné

TipStation

Roční předplatné

jen za 585 Kč!

Čtyři čísla za cenu tří!

F1 2004

Copak, že by Michael potřeboval radu? Několik krátkých tipů máme, i když pochybujeme, že by bez nich „dokázal" prohrát.

ŘIDIČSKÉ RADY

Career Mode

V tomto módu jste ten nejpodřadnější začátečník a musíte se představit na testovacích okruzích tak dobře, abyste dostali nabídku od některé ze stájí F1. Samozřejmě, že hned nemůžete kráčet ve šlápějích Michaela Schumachera a očekávat, že vyhrajete každý závod, takže se musíte představit jako solidní řidič a vybrat si podle kvality týmu tu nejlepší nabídku, kterou dostanete. Jakmile si zajistíte místo pro příští sezónu, můžete se vydat na trať, ale možná se ještě budete chtít trochu sžít se svým autem a nastavit si jeho různé vlastnosti, abyste z něj vytáhli vyšší rychlost a lepší ovládání ve všech těch záludných zatáčkách. Jakmile jste připraveni, vyražte vstříc nové sezóně a pokud si povedete dobře, brzy očekávejte nabídky z dalších (a lepších) týmů a nebo budete požádáni, abyste provedli některé dodatečné testy a tím si zvýšili své dovednosti. Samozřejmě, že vaším hlavním cílem je dostat se mezi jeden z nejlepších tří týmů a pak přijmout výzvu bojovat o samotný titul mistra světa.

Kvalifikace

Kvalifikace je asi tou nejdůležitější věcí, jelikož stanovuje pozici vozů na startu ostrého závodu. Rozhodně si okruh několikrát projeďte při tréninku, abyste si ho dostatečně osvojili a pak dosáhli co nejlepšího času a získali dobrou startovní pozici pro samotný hlavní závod. Zpočátku budete mít trochu problémy dostat se na přední místa, ale brzy začnete sbírat první body do mistrovství světa.

Brždění

Používání brzd je naprosto nezbytné, řídíte-li vůz F1, jelikož dosahují obrovských rychlostí a velmi snadno mohou sjet z tratě, pokud nejste dostatečně opatrní. Vždy brzděte na rovině, než dosáhnete rohu, abyste si chránili záda a zabránili ztrátě kontroly auta. Pokud si myslíte, že stále jedete příliš rychle, tak zlehka sešlápněte brzdový pedál a vyčkejte, až se auto srovná, než znovu sešlápnete plyn.

Závodní den

Velký závod vám dává šanci zazářit, ale je tu také plno věcí, které se mohou pokazit a zbortit vaše plány. Ujistěte se, že nepřepálíte start, pak si vytvořte dobrou bezpečnou pozici před první zatáčkou. Ze začátku se nesnažte jet až příliš rychle, jelikož můžete poměrně snadno skončit na zádech auta před vámi a okamžitě odstoupit ze závodu. Obecně nejlepší závodní taktikou je zajistit si svojí pozici na asfaltu kvůli vyšším rychlostem a stříhat zatáčky, aniž byste vyjeli na trávu nebo na štěrk. Na většině okruhů je předjíždění snadné, ale zvláště opatrní musíte být při projíždění úzkých zatáček v Monaku.

Startovní čára

V arcade módu je start velmi snadný, jelikož se semafory objeví na horním levém rohu monitoru a vy snadno poznáte, kdy sešlápnout plyn. V career módu se ale často nacházíte mezi ostatními vozy a nemusíte mít možnost přesně vidět světla na čele pole. V těchto případech musíte spoléhat na své uši a sešlápnout plyn, až když uslyšíte řev ostatních aut.

DALŠÍ TIPY DO HRY

Nastavení auta

Nastavování auta je velmi osobní záležitost, jelikož každý řidič má rád různé věci trošku odlišně nastavené. Přinášíme vám pohled na každou jeho součást a radu, jak ji využít co nejefektivněji.

Přítlak

To je docela jednoduché, jelikož čím více přítlaku máte, tím lepší je ovladatelnost auta za cenu pomalých rychlostí. Původní nastavení je zde velmi slušné, protože nabízí jak rychlost, tak solidní pevnost.

Vyváženost auta

Toto nastavení může být upraveno, pokud zjistíte, že máte problémy s kontrolou auta, zejména se širokými skluzy a opakovaným prudkým vybíráním zatáček.

Řazení

Nastavování odlišných poměrů rychlostí pro řazení vám může velmi pomoci na většině okruhů. Na okruzích s mnoha těsnými zatáčkami můžete přidat autu více akcelerace , zatímco na rychlejších tratích se zaměřte na rychlost, abyste dosáhli daleko vyšších rychlostí. Toto nastavení vám může výrazně zlepšit mezičasy a zajistit lepší pozici na roštu.

Jízda auta

Jistěže nám někteří specialisté mohou poradit, jak se vaše auto bude chovat. Obecně platí, že měkké odpružení je dobré na okruhy s prudkými zatáčkami a tužší odpružení je vhodnější na dosáhnutí vyšších rychlostí na rychlejších okruzích.

Pneumatiky

Volba správných pneumatik je rozhodující, zejména pokud hrozí déšť a nebo se okruh rychle vysouší. Obvykle váš tým udělá ve váš prospěch správné rozhodnutí, ale přesto je nejlepší si vše prověřit, než vyjedete na okruh. Závodíte-li na kratších okruzích, je vhodnější použít měkčí pneumatiky, na delší vzdálenosti byste měli dát přednost spíše tvrdším, jelikož vydrží déle.

DRIV3R

Kompletní návod najdete ve 14. čísle TipStationu, zde se u příležitosti vydání Platinové edice zaměřujeme na některé tužší mise a sdělíme vám, jak získáte bonusy!

INFO

■ **VYDAVATEL:** Atari ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Reflections In. ■ **RECENZE:** PLAY 4 - 71%

Hra bez oficiálních automobilových licencí, zato s bezpochyby skvělou hratelností.

Chcete-li znát způsob, jak dokončit celou hru, budete si muset přečíst návod ve 14. čísle TipStationu. Zatímco více než polovina misí patří mezi snadné a není co v nich objasňovat, u pár nejobtížnějších vám ani návod nepomohl a volali jste o pomoc. Pokusili jsme se tedy na ty nejproblematičtější a nejnáročnější mise znovu zaměřit a poradit vám poněkud konkrétnějším způsobem (byť mnohdy jde spíše o vaše umění, než o nalezení správného způsobu dokončení). Zároveň jsme při opakovaném hraní přišli i na několik zajímavých způsobů, jak určité mise absolvovat zábavnějším (nebo naopak jednoduššího) alternativním způsobem.

3 - The Siege

Chytrá varianta

Je to sice snadná mise (obyčejná sledovačka), ale tenhle trik vám ji výrazně zkrátí. Hned na začátku sedněte do policejního auta a jeďte kolem postranního vchodu. Baccus okamžitě sedne do auta a následuje honička, takže nemusíte vůbec střílet jako za normálních okolností a téměř polovinu mise přeskočíte.

11 - Smash and Run

Jak na to?

První opravdu komplikovaná mise - musíte tu do jedoucího nákladáku naložit postupně tři vozy. Tak jako na začátku, v průběhu celé mise doporučujeme používat motorky, které jsou rychlejší a manévrovatelnější. Na ulicích jich jezdí dost a není problém si nějakou ukrást.

Misi určitě budete párkrát opakovat, takže se naučíte nazpaměť trasu kamionu. Jen stručně k najíždění s autem na návěs - nájezd je třeba provést v určité minimální rychlosti, pokud pojedete příliš pomalu, budete s velkou pravděpodobností neúspěšní. Klíčové je samozřejmě najet přesně doprostřed.

Zbývá už jen dodat, že první auto byste měli umístit do nákladáku ve chvíli, kdy vám bude zbývat nějakých 2,7 mil (pod 2,5 už doporučujeme restartovat), druhé auto pak zhruba s 1,2 mílemi. Pokud máte v klikatých uličkách problémy s umístěním třetího auta, nezoufejte - stačí, když autem následujete nákladák a misi stejně splníte.

13 - Hijack

Chytrá varianta

I tahle mise je celkem snadná, ale my našli ještě lehčí, rychlejší a hlavně efektnější způsob, jak ji provést. Předjeďte nákladák, který máte sledovat (ideálně až na závěr cesty, na kopec, kam míří), připravte se na střelbu a až přijede, zastřelte řidiče. Pokud teď nasednete (nezapomeňte schovat zbraň) a dojedete do určeného cíle, nikdo na vás nebude střílet. Koneckonců, nákladák očekávali, a ten přijel. Stačí sednout do auta a bez problémů odjet. Opět si ušetříte zbytečnou přestřelku, byť je poměrně snadná.

16 - Calita in trouble

Jak na Fabienne

První část mise není obtížná, ve druhé máte ale honit Fabienne, což není vůbec snadné - je to vlastně první obtížná honička hry, kdy Fabienne navíc mění cestu (některé z nich nemá cenu vůbec zkoušet) a dokončíte ji jedině metodou pokus-omyl, protože provoz na silnicích není malý a auto se také nechová zrovna ideálně. Je tu ale jedna daleko snazší varianta. Místo abyste sedli do auta, vyražte rychle pěšky směrem k ulici a co nejrychleji taste zbraň (tu s municí 32/160). V okamžiku, kdy Fabienne projíždí, na ni začněte sypat kulky - smyslem je tu trefit se přímo do ní. Pár pokusů vám to sice zabere, ale je to rozhodně snazší, než se s ní zdlouhavě honit.

17 - Rescue Dubois

Využijte bug!

Druhá část mise spočívá v honičce auta, které unáší agenta Duboise. Toho musíte zachránit. Není to sice nejtěžší jízda ve hře, ale dokáže pocuchat nervy. My naštěstí našli způsob, jak se celé anabázi vyhnout.

Tahle rada je chytrá a vlastně naplno využívá jednu nepříjemnou chybu hry. Není tu vůbec nutné sedat do auta! Jednoduše se rozeběhněte na ulici a stoupněte si před auto, které máte pronásledovat. Pokud se trefíte přímo na prostředek, mělo by vás srazit, ale vy se objevíte na kapotě! A co víc, držíte se tam po celou dobu jízdy (pokud jste tedy nedopadli někam na stranu, ale

TAJNÁ AUTA V REŽIMU TAKE A RIDE

FORD GT-40 - V garáži v posledním domu na ulici na straně u prostředního mostu (krátká jednosměrka)

JEŠTĚRKA - V Nice poblíž Rade De Villegranche-Sur-Mer je oblast, která vypadá jako rukavice a prst. Najděte cestu „prstem", který není na mapě, a pokračujte po hlíně do garáže.

HOT ROD - Jeďte na hasičskou stanici na letišti v Nice poblíž ranveji na straně nejblíže cestě. V garáži ho najdete.

VW VAN - Jděte na místo na mapě, kde jsou dvě tečky. Je tu malý kopec s malými ulicemi směrem nahoru. Jeďte nahoru a pak dolů po rampě. Otevřete šedočernou garáž napravo.

RŮZNÉ BONUSY

18 WHEELER HAVOC - Zabijte všech 10 Timmy Vercellisů v Miami. Jděte do zbrojnice pro aktivování volby.

FUGITIVE MODE - Zabijte všech 10 Timmy Vercellisů v Nice. Jděte v Miami do zbrojnice pro aktivování tohoto režimu, kde mají všichni chodci zbraně!

GO-KART IN MIAMI - Najděte všechny skryté vchody do bunkrů v křovisku před hotelem Biltmore. Vyběhnete po schodech, zabijte Timmyho a stiskněte tlačítko pro odemknutí brány dole. Jeďte skrz tunel a dostanete se na motokárový okruh. Pokud tu není motokára, běžte pryč a znovu se vraťte.

INFINITE MASS - Zabijte všech 10 Timmy Vercellisů v Istanbulu. Jděte do zbrojnice pro tuto volbu, Tannerovo auto nebo motorka pak může zasáhnout jakýkoliv vůz bez poškození či zpomalení.

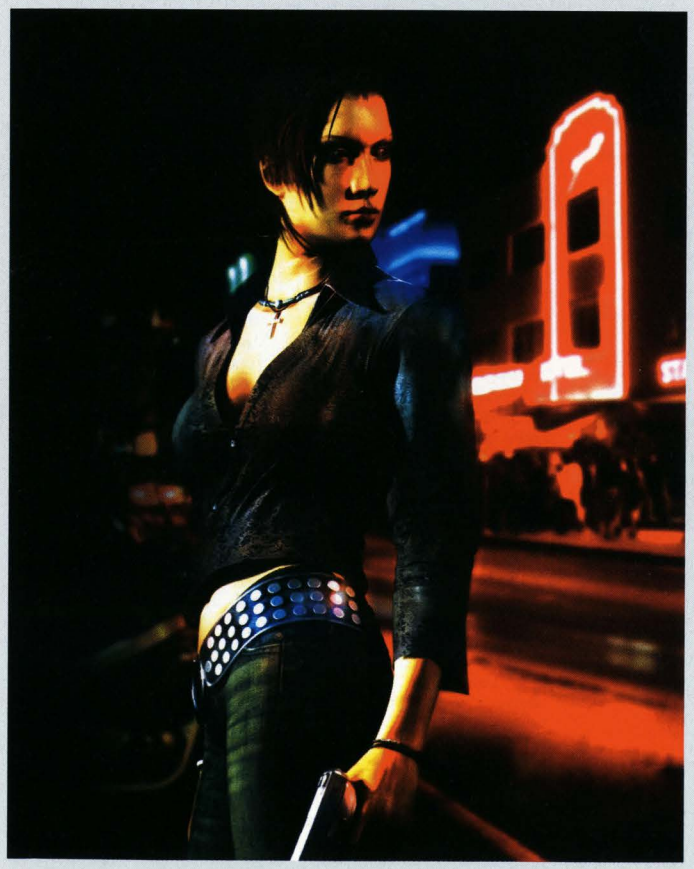
ISTANBUL TURKEY - Dokončete režim Undercover

to je otázkou několika pokusů)! Stačí tedy zaujmout pozici, skrčit se a nasypat pár dávek do auta, které posléze zastaví. Zbývá už jen oddělat dva gangstery a Dubois je váš.

23 - The Chase
Honička v autě

Tady je každá rada drahá, jde o jednoznačně nejtěžší misi hry. Několik tipů ale máme. Předně, jak sami brzy poznáte, na rozdíl od ostatních honiček tu Calita uniká stále stejnou tratí s jednou výjimkou (těsně před koncem buď střihne zkratku parkem mezi stromky, nebo to vezme po silnici). Takže se ji pečlivě naučte, což vám ale ani připomínat nemusíme, protože to beztak v těch desítkách pokusech uděláte, ať už chcete, nebo ne.

Nejdůležitější je dobrý start. Zatímco dosud jste se bez něj docela dobře obešli, tady musíte na začátku použít burnout ◎. Stiskněte ho společně s páčkou doleva na zhruba vteřinu - dost dlouho na to, abyste se rychle otočili, ale zároveň dost krátce na to, abyste se vyhnuli zídce. Calita vám zatím o moc neujela, ještě vás však čeká první křižovatka,



kde prostě nemáte naději ovlivnit, zda to projedete - musíte to zkoušet, šance je zhruba poloviční. Pokud vyjede auto proti vám, kolize je takřka nevyhnutná. Pokud jste to zvládli s plným plynem, na konci rovinky, kde Calita prudce zatáčí doleva, byste mohli být těsně za ní. Několikrát se nám dokonce podařilo ji předjet, to tu ale nemá smysl, protože při sebemenší kolizi s ní končíte v kotrmelcích. Navíc se nám zdálo, že pokud jste před první prudkou zatáčkou příliš blízko, čeká vás tam stojící auto. Možná šlo jen o náhodu, ale nevylučujeme, že bude lepší nechat si dvě tři délky ztrátu, aby byla první zákruta snadnější.

I ztráta několika délek auta ale není beznadějná, v úzkých uličkách máte šanci se jí udržet nebo dokonce přiblížit. Auto hodně smykuje, doporučujeme tedy nepodlehnout svodům plynu a před zatáčkou vždy na chvíli zpomalit (přestat držet plyn, nebo i lehce zabrzdit, čímž můžete zase dosáhnout kýženého smyku do zatáčky). Čistý průjezd je tu rychlejší než rychlost na krátkých rovinkách.

Na konci uliček vás čeká jednoduchý, ale občas zrádný sjezd dolů k řece (budete muset občas stáhnout nohu z plynu, ale rozhodně to je nejjednodušší část honičky), a pak u vody prudká zatáčka doprava. Zde jedete v jednosměrce, takže máte obvykle volný pruh. Pokud nemáte velkou ztrátu a zvládnete poslední dvě zatáčky kolem zídky napravo, máte vyhráno. Pokud je ztráta větší, bude nutné to po vzoru Cality střihnout přes trávník, což je sice hodně riskantní, ale nic jiného vám nezbývá (ale pozor, občas i Calita jede po silnici, což je pro ni pomalejší, takže vaše šance stoupají - nezbývá než se modlit). Jakmile se dostanete na most, je to nejhorší za vámi!

23 - The Chase
Honička na motorce

Na motorce už je to mnohem snazší, i když stroj zpočátku vypadá neovladatelně. Za chvíli si zvyknete a oceníte jeho vysokou, byť nepříliš realistickou manévrovatelnost. I silnice jsou širší a provoz snad také menší. Dokončení mise je dvojí - buď Calitu doženete a srazíte z motorky (stačí se k ní bezprostředně přiblížit a mise se sama ukončí), nebo ji nespustíte z dohledu a dojedete až na konec k jejímu úkrytu. Tam jsme my ani nedojeli, po krátkém tréninku je celkem snadné ji dojet - pokud dobře projedete první dvě zatáčky (navíc pokud budete mít štěstí a Calita pojede vnějškem, zatímco vy kratším vnitřkem - v takovém případě ji dokonce můžete i předjet, což je vám ale k ničemu), čeká vás dlouhá rovinka, kde máte šanci zvolit ideální dráhu a postupně ji dojet. Do konce hry sice zbývají ještě dvě mise, ale ty už jsou proti této dětsky snadné.

PS2 CHEATSTATION

Buďte v obraze s největší databází cheatů a tajemství všech dob! Nyní již přes 5000 tipů a cheatů pro PlayStation 2!

0-9

007 NIGHTFIRE

Kódy zadejte sekci cheatů
Všechny postavy v multiplayeru - PARTY
Všechny scénáře pro multiplayer - GAMEROOM
Výběr úrovně - PASSPORT
Mód Assassination v multipl. - TARGET
Bondův skafandr v multiplayeru- ZERO G
Electra v multiplayeru - SLICK
Hračky Q - Q LAB
Baron Samedi v multiplayeru - VOODOO
Větší zásobník ve sniperce - MAGAZINE
Bond Tux v multiplayeru - BLACKTIE
Vylepšení foťáku - SHUTTER
Christmas Jones v multiplayeru - NUCLEAR
Vylepšení dekryptoru - SESAME
Ničící mód v multiplayeru - TNT
Drakeovo oblečení v multiplayeru - Number 1
Výbušné pozadí v multiplayeru - BOOM
Rychlejší laser - PHOTON
Zlatá pistole - TARGET
Lepší chytání se - LIFTOFF
Jaws v multiplayeru - DENTAL
Režim King of the Hill - TEAMWORK
Max Zorin v multiplayeru - BLIMP
Mayday v multiplayeru - BADGIRL
Goldfinger v multiplayeru - MIDAS
Nick Nack v multiplayeru - BITSIZE
Oddjob v multiplayeru - BOWLER
Ochranný mód v multiplayeru - GUARDIAN
Pussy Galore v multiplayeru - CIRCUS
Renard v multiplayeru - HEADCASE
Vylepšení zaměřovače u pušky - SCOPE
Scaramanga v multiplayeru - ASSASSIN
Úroveň Alpine Escape - POWDER
Úroveň Chain Reaction - MELTDOWN
Úroveň Countdown - BLASTOFF
Úroveň Equinox - VACUUM
Zlatý PPK v singleplayeru - AU PPK
Goldeneye Strike v multiplayeru - ORBIT
Vylepšený tranquilizer - SLEEPY
Vylepšený P2K - P2000
Mód ↑link v multiplayeru - TRANSMIT
Wai Lin v multiplayeru - MARTIAL
Xenia v multiplayeru - JANUS

Cheaty pro automobilové úrovně - zadávejte při pauze
Šílené ježdění - držte L1. Stiskněte ▢, △, △, ▢, △, ○.
Bonusová trať v Alpách - držte L1. Stiskněte ○, ○, ▢, ▢, △.
Rozmazané vidění - držte L1. Stiskněte ▢, ○, ○, ▢.
Vylepšná rychlost - Držte L1. Stiskněte ▢, △, ○, ▢, △, ○.
SUV - Držte L1. Stiskněte ▢, ○, △, ▢, △. Drive an SUV.
Zuřivé závody - Držte L1. Stiskněte ▢, △, ○, ▢, △, ○.
Pancíř - Držte L1. Stiskněte ○, △, ▢, ○, ○. Get
Vylepšený pancíř - Držte L1. Stiskněte ▢, △, ○, ▢, ▢.
Trojnásobný pancíř - Držte L1. Stiskněte ▢, △, ○, ▢, ▢, ▢
Čtyřnásobný pancíř - Držte L1. Stiskněte ▢, △, ○, ▢, ▢, ▢, ▢.
Shelby Cobra - Držte L1. Stiskněte →, →, ←, ←, ↑.
Lepší kulky - Držte L1. Stiskněte ○, ○, ○, ○.

18 WHEELER: AMERICAN PRO TRUCKER

Bonusové parkovací levely
Dokončete všechny čtyři parkovací levely a získáte bonusový parkovací level. Po zvládnutí i tohoto se zpřístupní ještě jeden.
Nippon Maru
Dohrajte hru za všechny čtyři jezdce, nebo v titulní obrazovce podržte ✕ a stiskněte START. Držte ✕, dokud se neobjeví menu s výběrem módu. V libovolném režimu si nyní můžete vybrat truck Nippon Maru.
Bonusové filmečky
Dokončete arkádu se všemi čtyřmi postavami a ve „Score Attack", versus a arkádě si prohlédněte filmečky Nippon Maru.

4X4 EVOLUTION

1 000 000 dolarů
V titulní obrazovce nebo zapauzované hře stiskněte R2, ▢, ▢, ○, L1, L1, ○, R2, ▢, R2, R1
25 000 dolarů
V titulní obrazovce, nebo zapauzované hře stiskněte R2, ▢, R1, L1, ○, R2, ▢, R2, ▢, R1
Zpomalení
V titulní obrazovce namačkejte L1, R2, L1, R2, ▢, ○. Hra se zpomalí o 50%.
Urychlení
V titulní obrazovce namačkejte L1, R2, L1, R2, ▢, ▢.
Normální rychlost
V titulní obrazovce namačkejte L1, R2, L1, R2, ○, ○.
Tajná auta
V hlavním menu namačkejte L1, L2, R1, R2, L1, R1.

A

AGGRESSIVE INLINE

Následující kódy zadávejte v obrazovce cheatů (options)
Perfektní Handplant - JUSTINBAILEY
Perfektní grindy - BIGUPYASELF
Perfektní manuály - QUEZDONTSLEEP
Nikdy neumřete - KHUFU
Stále plný ukazatel „Juice" - BAKA-BAKA
Všechny klíče - SKELETON
Perfektní spiny - ←, ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, →, ←, →, ↑
Všechny postavy - ↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →
Regenerace „Juice" - ←, ←, →, →, ←, →, ↓, ↑, ↑, ↓, AI
Výběr úrovně a všechny věci v editoru parku, plné statistiky - ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, BABA
Snazší wallridy - ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ABABS

AIRBLADE

Odemčení všeho
Začněte Story a v obrazovce výběru stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, L1, L2, R2, R1, START+✕.
Odemčení J.J. Sawyera
Dokončete hru s hodnocením S ve všech úrovních.
Odemčení Naomi
Dokončete úroveň Downtown s hodnocením B.
Odemčení Oskara
Dohrajte hru s hodnocením A ve všech úrovních.
Odemčení Insidera
Dohrajte úroveň Storage s hodnocením B.
Odemčení Stunt Attack módu
Dokončete hru.
Nesmrtelnost
START, ▢, ○, △+✕, ▢, ○, START.
Otevření všech úrovní
START, ▢, ○, △+▢, ▢, ○, START.

ALIENS VERSUS PREDATOR: EXTINCTION

Cheatový mód
Při hře zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1.

AMPLITUDE

Následující cheaty jdou zadat kdykoli
Černé nástroje
R3, L3, R3, R3, L3, R3, L3, L3, R3
Rozmazaný obraz
R3, R3, R3, R3, L3, L3, L3, L3, R3
Kameny s opičí hlavou
L3, L3, L3, L3, R3, R3, R3, R3, L3
Náhodné rozházení not
✕, ✕, ←, ←, R3, R3, →, →
Průhledné povrchy panelů
L3, R3, L3, L3, R3, L3, R3, R3, L3
Jiný vzhled tunelů
L3, L3, L3, R3, R3, R3, L3, R3, L3
Odemčení všech frekvenčních částí
↑, ←, ↓, →, ↑, →, ←, ↓, ▢, ▢, ○, ○, ▢
Odemčení všech skladeb
▢, ○, ▢, ○, ↑, →, ←, ↓, ↓, →, ←, ↑

AQUA AQUA

Mesozocická éra
V Puzzle módu dokončete Paleozoickou éru.
Cenozocická éra
V Puzzle módu dokončete Mesozoic éru.
Starověká civilizace
V Puzzle módu dokončete Cenozoickou éru.
Story Puzzle a Vs. mód
Udělejte všechny lekce v tréninkovém módu.

APE ESCAPE 2

Hra za Spika
Dohrajte hru do konce se všemi 297 nalezenými opicemi. Najeďte na „New Game" a stiskněte L1+START. Začnete hrát za Spika, lovce z prvního dílu.

ARMORED CORE 2

Dočasná nesmrtelnost
Při hře stiskněte R2 + R2 + R3.

ARMY MEN: AIR ATTACK 2

Kódy do úrovní
2. ↑, ✕, △, →, ←, ▢, ○, ✕
3. △, ○, ↓, ←, ▢, ▢, ↑, ↑
4. ✕, →, ←, ✕, ○, ▢, ▢, △
5. ↓, ↓, ○, ▢, ○, ▢, →, ✕
6. △, ✕, ↑, ←, →, ←, ○, △
7. ←, ▢, →, ↓, ○, ✕, ✕, →
8. △, →, ▢, ▢, ○, ↓, ↓, ✕
9. ↑, ✕, ▢, ←, →, ○, ←, ←
10. △, ↑, ○, ✕, ▢, ↓, ↓, ↓
11. ○, ○, ↑, ←, →, ✕, △, ▢
12. →, ↑, ✕, →, ○, ▢, △, ○
13. ←, ←, △, ○, ✕, ✕, ↓, →
14. ▢, →, ○, ↑, ↓, ▢, ↓, ✕
15. ←, →, ○, ✕, ▢, ↓, ↓, ○
16. △, ○, ✕, →, →, ○, ▢, ↓
17. ▢, ↑, ↑, →, ←, ▢, ↓, ✕
18. ○, ✕, →, △, ▢, ↑, ✕, ✕
19. ↓, →, ✕, ▢, →, ↑, ○, ○
20. ↑, ✕, ○, ↑, ←, ▢, ○, ✕

ARMY MEN: RTS

Supervojáci
Při hře podržte R2 a stiskněte ▢, ▢, ✕, △, ✕, ▢.
Superprotivníci
Při hře podržte R2 a stiskněte △, △, ✕, ▢, △, △.
2000 elektriky
Při hře podržte R2 a stiskněte △, ▢, ○, ✕, △, ✕.
5000 plastu
Při hře podržte R2 a stiskněte △, ○, ▢, ✕, △, ▢.
Parašutisti
Při hře podržte R2 a stiskněte ○, ▢, ○, ▢, △, △.
Suroviny
Při hře podržte R2 a stiskněte ▢, ▢, ▢, △, ○, ✕ Z.
Zelená armáda je modrá
Při hře podržte R2 a stiskněte ▢, △, ▢, ▢, ✕, ○.
Žlutohnědá armáda je zelená
Při hře podržte R2 a stiskněte △, △, ✕, ▢, △, △.
Sebevrazi
Při hře podržte R2 a stiskněte ▢, △, ←, ←, △, ▢.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

Výběr úrovně
Jako heslo zadejte FREEPLAY
Všechny zbraně
Jako heslo zadejte GIMME
Nesmrtelnost
Jako heslo zadejte NODIE
Neviditelnost
Jako heslo zadejte NOSEEUM
Zmenšení
Jako heslo zadejte SHORTY
Zvětšení
Jako heslo zadejte IMHUGE
Ladicí mód
Jako heslo zadejte THDOTEST

ARTIC THUNDER

Následující cheaty zadávejte v hlavním menu

Všichni jsou neviditelní
▢, ○, ▢, R2, ○, ○, START
Atomové sněhové koule
▢, ▢, ▢, L1, ○, START
Boost mód
○, R1, R1, ○, R2, START
Honěná
○, ▢, ○, ○, ▢, START
Clone mód
L1, L2, L2, ○, L1, ○, START
Chytací háky
○, ○, L2, ○, ○, L1, START
Těžká obtížnost
○, ▢, ○, ○, ▢, START
Neviditelnost
▢, ○, R2, ○, ○, START
Žádní soupeři
▢, ▢, ○, ○, L1, R1, START
Žádné power-upy
▢, ▢, ○, ▢, R2, ▢, START
Náhodně rozmístěné power-upy
R1, R2, ▢, ○, R1, R2, START
Mód Rooster
R1, R2, L2, L1, ▢, START
Sněhové bomby
○, ○, R1, R2, START
Super zrychlení
○, L1, Sqarue, R2, ▢, L2, START
Snowman - získejte zlato ve všech 12 tratích

ATV OFFROAD FURY 2

V hlavním menu vyberte Profile Editor, pak Unlock Items a v Cheat Codes zadejte následující cheaty
Univerzální kód- IGIVEUP
Všechny ATV- SHOWROOM
Všechny hry- GAMEON
Všechny tratě- TRLBLAZR
Všechno vybavení- THREADS
Všechny šampionáty- GOLDCUPS
Vypnutí kolizí- FLYPAPER
1000 bodů- GIMMEPTS
San Jacinto- GABRIEL
Agresivní CPU- EATDIRT

B

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Navýšení zkušeností, duplikace předmětů a zvýšení stavu konta
Tento trik je znám už od hry *Diablo*. S vaší postavičkou si doběhnete k některému z bossů, ze kterého máte hromadu zkušeností (Beholder, Drow Elf Sorceress, Dragon, Onyx Golem...) a uložíte si hru. Zlikvidujete bosse a uložíte si hru na NOVOU pozici. Načtěte starou pozici před soubojem a naimportujte si nově uloženou postavu s již získanými zkušenostmi. Takto to můžete dělat do aleluja. Ten samý trik lze použít i na duplikaci předmětů a peněz.

NOVÉ CHEATY

NOVÉ PŘÍRŮSTKY V TOMTO ČÍSLE:

CONFLICT VIETNAM,
DEVIL MAY CRY 3
FIGHT CLUB
HE-MAN: DEFENDER OF GRAYSKULL
LMA MANAGER 2005
MERCENARIES
RATCHET AND CLANK 3
SCALER
TERMINATOR 3
THE PUNISHER
THUG 2
VIETCONG: PURPLE HAZE

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2

Navýšení levelů a peněz
Stiskněte a držte L1 + R1 + △ + □ + ○ + ✕, pak přimáčkněte L2.
Výběr úrovně a nesmrtelnost
Stiskněte a držte L1 + R1 + △ + □ + ○ + ✕, pak přimáčkněte START a objeví se cheatové menu.

BARD'S TALE

Při hře držte L1 + R1 a zadejte následující cheaty
10,000 peněz a 100 kamenů - ↑ x2, ↓, x2, ←, →, ←, →
Stonásobně silnější postava - ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →
Protivníci vás nezasáhnou - ←, →, ←, →, ↑ ↓, ↑ ↓
Protivníci vás nezraní - →, ←, →, ←, ↑ ↓, ↑ ↓
Doplnění energie - ← x2, → x2, ↑ ↓, ↑ ↓
Odemčení všech úrovní - → x2, ← x2, ↑ ↓, ↑ ↓

BATMAN: VENGEANCE

Následující kódy zadávejte v hlavním menu
Cheat menu
L2, R2, L2, R2, □, □, ○, ○
(v pauze najeďte do „Power Moves" a stiskněte →)
Všechny pohyby a 120 bodů
L1, L1, R2, R2, L2, R2, L2, R2
Neomezeně pout
□, ○, □, ○, L2, R2, R2, L2
Neomezený Batlauncher
○, □, ○, □, L1, L1, L2, R2
Neomezeně Batarangů a el. Batarangů
L1, R1, L2, R2

BIG MUTHA TRUCKERS

Univerzální kód
Jako kód v obrazovce voleb zadejte CHEATINGMUTHATRUCKER nebo ATJCEHJMJ
Evil truck
Jako kód v obrazovce voleb zadejte VARLEY
Rychlý truck
Jako kód v obrazovce voleb zadejte GINGERBEER
10.000.000 dolarů
Jako kód v obrazovce voleb zadejte LOTSAMONEY
Výběr úrovně
Jako kód v obrazovce voleb zadejte LAZYPLAYER
Nekonečný čas
Jako kód v obrazovce voleb zadejte PUBLICTRANSPORT
Nesmrtelnost
Jako kód v obrazovce voleb zadejte 6WL
Automatický satelitní navaděč
Jako kód v obrazovce voleb zadejte USETHEFORCE
Diplomatická imunita
Jako kód v obrazovce voleb zadejte VICTORS
Malí civilisti
Jako kód v obrazovce voleb zadejte DAISHI

BLADE 2

Výběr úrovně
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ↓, ↑, ←, ←, ○, →, ↓, □.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte △, □, △, □, △, ○, △, ○.
Nekonečný Rage
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ↓, ←, ↓, →, ↑, →, ↑.
Všechny zbraně
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte □, ○, ↓, ←, ○, ○, △.
Neomezená munice
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ○, →, □, ↑, △, ↓, ✕.
Obtížnost Daywalker
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ←, ○, ↑, ↓, □, ○, ✕.
Eskortované NPC jsou nesmrtelní
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○, △, ✕, □, ○, △, ✕.

BLOODRAYNE

Zmrazení nepřátel - DONTFARTONOSCAR
Výběr úrovně - ONTHELEVEL
Tajná úroveň - BRIMSTONEINTHEBAYOU
Zpřístupnění ovládání nepřátel - DONT FART ON OSCAR
Plný Bloodlust - ANGRY XXX INSANE HOOKER
Nesmrtelnost - TRI ASSASSIN DONT DIE
Juggy mód - JUGGY DANCE SQUAD
Doplnění zdraví - LAME YANKEE DONT FEED
Zbraně - SHOW ME MY WEAPONS
Time Factor - NAKED NASTY DISHWASHER DANCE

BLOODRAYNE 2

Cheaty zadávejte v příslušném menu
Nesmertelnost- Uber Taint Joad Durf Kwis
Všechny schopnosti- Blank Ugly Pustule Eater
Nepřátelé vybuchují- Dodge This Moist Pimp
Mód Juggy- Fake Bust Cunningly Distorted
Nekonečná munice- Ugly Dark Heated Orange Quaff
Nekonečný Rage- Pimp Reap Dark Dark Muse
Carnage- Cargo Fire Imp Kak
Zkušenosti s pistolí- Late Nurture Qweef Super
Zmražení nepřátelé- Blue Green Purple Imp
Faktor času- Quantum Lament Distorted Doting
Všechna komba- Bone This Curry Vote
Všechny zbraně- Whiskey Fake Kablow Shoot
Odemčení všeho- Want This Dark Reality Taint Qweef
Odemčení kostýmů- Whack Lick Erotic Cunningly
Výběr úrovně- ANOMALIES ARE JUAN INSULATED
Plný Bloodlust- NAKED JUGGY RESISTANCE PACY
Obnovení energie- NURTURE HAPPY PUSTULE ERASURE
Overlord- THIS DARK DISTORTED REALITY
Galerie- ARDENT HUNGRY NAKED NINJA
Filmečky- PENSION REAP SUPER VULGAR

BOUNCER

Náhradní oblečení
Při výběru postavy podržte L1, L2, R1 nebo R2 a stiskněte ✕.

C

CAPCOM VS SNK 2: MILLIONAIRE FIGHTING 2001

Odemknutí bossů
Tajní bossové se zpřístupní po splnění některých dvou následujících podmínek:
Dohrajte hru do konce s více jak 1500 GPS
Porazte subbosse (Geese nebo Bison)
Udělejte lepší ohodnocení než „Finest KO"
Pokud toto splníte s postavou Capcomu, získáte Shin Gouki, pokud s postavou SNK dostanete God Rugala
Custom Groove
Porazte normálního Goukiho nebo Rugala a dodržte některé dvě z následujících podmínek:
Dohrajte hru do konce s více jak 1000 GPS
Udělejte více jak čtyři speciální KO
Subboss s vámi bude bojovat
Udělejte více jak dvě LV3 super kombo KO
Random Groove
V obrazovce výběru ukazatele Groove stiskněte START
Mód Boss Challenge
Vybojujte God Rugala i Shin Goukiho a na obrazovce výběru módů najeďte na Arcade a stiskněte △+□
Speciální volby
Dohrajte mód Boss Challenge bez napojení
Nekonečný Custom Groove
Poté, co zlikvidujete všechny postavy nasazené proti vám v režimu Survival, objeví se nová volba

Vítězné pózy
Po vyhrání kola podržte START a **FP**, postava řekne některou ze svých hlášek. Po podržení START a **FK** si postava promluví se svým partnerem z týmu.

CART FURY: CHAMPIONSHIP RACING

Všechny vozy
V cheatovém menu stiskněte △, ✕, △, □, R2, △
Všechny tratě
V chetavém menu stiskněte R1, △, ✕, ✕, R2, L1
Nekonečné turbo
V cheatovém menu stiskněte ✕, ✕, □, □, R2, L2
Vypnutí času
V cheatovém menu stiskněte □, L1, R2, ○, △, R1
Neomezeně napojení
V cheatovém menu stiskněte R1, R2, L1, □, △, ○
Velké hlavy
V cheatovém menu stiskněte △, □, □, R2, L1, R2
Malá gravitace
V cheatovém menu stiskněte R2, R1, □, □, L1, L1
Nastavitelné skoky
V cheatovém menu stiskněte L1, L2, L1, R2, ✕, ✕
Hustá mlha
V cheatovém menu stiskněte R2, R1, ✕, □, □, ○
Jízda v noci
V cheatovém menu stiskněte ✕, ○, △, L2, R2, L1
Raketová kola
V cheatovém menu stiskněte L1, R2, △, □, □, △
Mrtvá auta
V cheatovém menu stiskněte L1, □, R1, R2, L2, L1
Mrtvá auta-soupeři
V cheatovém menu stiskněte R2, □, L1, R2, R2, ✕
Stěna smrti
V cheatovém menu stiskněte ✕, □, R2, △, R1, R2
Všechny FMV sekvence
V cheatovém menu stiskněte L1, ○, R2, ✕, L2, △
Víc aut a závodníků
V obrazovce výběru jezdce stiskněte R1 abyste získali další jezdce, nebo L1 pro víc aut

CATWOMAN

Doplnění energie
Zapauzujte hru, držte R1 a L1 a stiskněte □, △, ↑, ↓
Jiný kostým
Znovu zapauzujte hru a podržte L2 a R2, pak zmačkněte △, ↑, ✕, □, △, ○, →
Odemčení trezoru
Kód od trezoru je 1940, což je rok, kdy poprvé vyšel komiks Catwoman

CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST

Vylepšení postavy
Při hře podržte L1, R2+ △ a stiskněte R3

COLIN MCRAE RALLY

Cheaty fungují pouze na bonusovém kódu 1432. Pokud máte jiný kód, musíte nejdříve smazat uloženou pozici na paměťové kartě a hra si vygeneruje jiný kód. Postup opakujte, dokud nebudete mít vygenerované číslo 1432.
Všechna auta - FMGUOT
Všechny obtížnosti - UXNKFB
Všechny díly - KEZIPE
Všechny tratě - RVNUUR
Bugina - VURCNU
Tank - ZSSDBU
Vznášedlo - NXDLLB
Skútr - YJBATU
Modely aut - GBPWOH
Super Focus - LPGXUE

COMMANDOS 2

Bonusové mise
V misích naleznete hnědé bonusové knížky pro zkompletování fotografie na konci.

CONFLICT DESERT STORM

Cheat mód
V hlavním menu stiskněte □, □, ○, ○, L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2. Položka „Cheats" se objeví v menu voleb při zapauzované hře.

CONFLICT: VIETNAM

Cheaty zadejte v Options
L3, R3, L3, R3, ⊙, △, ⊙, △, ⊙, ⊙

CONFLICT ZONE

Cheaty zadávejte při pauze
Peníze- ✕, ←, →, ↑, ←
Rychlé stavění- ✕, ↓, ↓, ↑, ←, →.
Navýšení populace- ✕, →, →, ←, ↑
Všechny mise v Replay módu- ✕, ↑, ↑, ←, →, ←
Nesmrtelné jednotky- →, ←, →, →, ✕
Odkrytí mapy- ✕, ←, →, →, ←

CONTRA: SHATTERED SOLDIER

30 životů
V úvodní obrazovce na druhém ovladači namačkejte ↑, ↑,↓, ↓, L1, L1, L2, R2, L3, R3

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

Alternativní konečná sekvence
Sesbírejte všech 46 diamantů

D

DARK SUMMIT

Extra body navíc
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, □, L1, ○, R1, ✕, L1, ✕
Všichni jezdci
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, □, L1, ○, R1, ✕, L1, △
Vyhrané závody
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, □, L1, ○, R1, ✕, L1, □
Odemčení Aliena
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, □, L1, ○, R1, ✕, R1, ✕
Střílení
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte □, ○, △, R1
Zpomalení
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte □, ○, △, L1

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

Odemknutí všech kol
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, ↓, ←, □.
Odemknutí Amish Boye
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, ↑, ←, □.
Oblečení a filmy
Colin Mackay oblečení - ↑, ↓, →, ↓, ↑, →, →, ↑, □.
Colin Mackay video - ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, □.
Dave Mirra oblečení - ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑, □.
Dave Mirra video - →, →, ↑, →, ←, ↑, ↑, □.
Joey Garcia oblečení - ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, □.
Joey Garcia video - ←, ←, ↑, ↑, ↓, →, ↓, □.
Kenan Harkin oblečení - ↑, ↓, ←, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, □.
Kenan Harkin video - ←, ←, ←, ←, →, →, ↓, ↓, □.
Leigh Ramsdell oblečení - ↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, □.
Leigh Ramsdell video - ←, ←, ↓, ↓, ←, →, ↓, ←, □.
Luc-E oblečení - ↑, ↓, ←, ↓, ←, →, ←, ←, □.
Luc-E video - ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, □.

DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE

CG galerie
Dohrajte režim Team s pěti různými postavami.
Speciální konečné titulky
Dohrajte Story Mode se všemi postavami na nejtěžší obtížnosti.
Rozjásanější postavy
Nastavte věk na více než 13 let.
Zpřístupnění Baymana
Dohrajte se všemi postavami hru na lehké obtížnosti.
Zpřístupnění Tengua
V režimu Survival nasbírejte 10 hvězdiček.

DEF JAM: FIGHT FOR NY

Kódy zadávejte v sekci extras
100 bodů navíc- GETSTUFF, DUCKETS, CROOKLYN, THESOURCE, NEWJACK
Soundtracky
Bust: BIGBOI
Chopshop: CHOPPER
Comp: CHOCOCITY
Dragon House: AKIRA
Get it Now: PLATINUMB
Afterhours: LOYALTY
Koto: GHOSTSHELL
Lil' Bro: GONBETRUBL
Man Up: KIRKJONES
Move: RESPECT
Original Gangster: POWER
Sieze the day: SIEZE
Take a look at my life: CARTAGENA
Anything Goes: MILITAIN
Walk with Me: PUMP
Poppa Large: ULTRAMAG

DEUS EX

God mód
Při hře stiskněte SELECT a zadejte R2, R2, L1, R1, START, START, START.

DEVIL MAY CRY 3

Odemčení všeho
V hlavním menu podržte L1, R1, L2,

L2 a levým analogem točte ve směru hodinových ručiček, dokud hra nepotvrdí zadání cheatu.

DIE HARD: VENDETTA

Nesmrtelnost
V hlavním menu stiskněte
L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1
Nekonečná munice
V hlavním menu stiskněte
L2 4x, L1, R1
Flame
V hlavním menu stiskněte ○, △, □, ○, △, □
Textury z tekutého olova
V hlavním menu stiskněte □, △, ○, □, △, ○
Velké hlavy
V hlavním menu stiskněte
R1, R1, L1, R1
Malé hlavy
V hlavním menu stiskněte
L1, L1, R1, L1
Protáhlé hlavy
V hlavním menu stiskněte □, ○, △, □, ○, △
Vybuchující pěsti
V hlavním menu stiskněte
R1, R1, △, □, ○, R1, R1
Horké pěsti
V hlavním menu stiskněte
L1, L1, ○, □, △, L1, L1
Slabší protivníci
V hlavním menu stiskněte
L2, ○, L2, ○, L2, ○
Mód hrdiny
S plným ukazatelem energie stiskněte
L1 + △

DINO STALKER

Bonusy
Dohrajte hru na lehkou obtížnost a odemkne se vám speciální menu a přehrávač filmů.
Dohrajte hru na normální obtížnost a dostanete možnost zahrát si ve dvou.

DOWNHILL DOMINATION

Následující cheaty zadávejte při hře, nejprve však musíte vložit aktivační kód (viz první řádka), jinak nebudou fungovat. Při správném zadání kódu budete upozorněni na jeho správnost.

Aktivační kód
↑, △, ↓, ⊗, ←, ○, →, □
Navýšení adrenalinu
↓, ←, ←, →
Plné ukazatele
↓, □, □, ←, ○
Antigravitace
↓, △, □, □, ↑
Volné bitkaření
←, □, ○, □, ←
Lepší souboje
↑, ↓, ←, ←, →
Extra smack time
←, →, ↓, ↓
Obnovení energie
↓, →, →, ←, ←
Neomezeně flašek
↑, X, ←, ←, ○, ○
Mega flip
→, ↑, ↑, →, →, □
Více peněz
→, ↑, ↑, ○, ○, □
Zrychlení
↓, T, →, →, □
Plný ukazatel triků
↓, ←, ←, →, →
Super odrazy
←, S, ⊗, ↑, △
Super zaječí skok
↑, ⊗, ←, □, ↑
Vylepšení flašky
↑, ↓, ←, ←, →, →
Lepší CPU
V hlavním menu stiskněte
△, →, ←, □, ↑, ○, ↓, →
Aréna Crash
V hlavním menu stiskněte
←, →, →, □, ↓, △, △, □
Aréna Crash v multiplayeru
V hlavním menu stiskněte
→, ←, ←, ○, ↑, △, △, □
Trofej začátečníka
V hlavním menu stiskněte
→, →, R1, △, △, R1, →
Trofej pokročilého
V hlavním menu stiskněte
→, →, □, ←, R1, R1, □, □
Trofej experta
V hlavním menu stiskněte
→, →, ○, ←, R1, ○, R1, ○
Šampionát pokročilých
V hlavním menu stiskněte
↓, □, ↑, □, →, →, ←
Šampionát experta
V hlavním menu stiskněte
↓, ○, ↑, ↓, ○, ○, R1, L1

DR MUTO

Nesmrtelnost- NECROSCI
Nezranitelnost- CHEATERBOY
Tajné přeměny- LOGGLOGG
Všechny přeměny- EUREKA
Volný pohyb- BEAMMEUP
Prohlížení FMV sekvencí- HOTTICKET
Super zakončení- BUZZOFF

DRAKAN: THE ANCIENT'S GATES

Všechna kouzla
Při hře podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.
Nesmrtelnost
Při hře podržte L1+R2+L2+R1 a stiskněte ⊗, ↓, △, ↑, ○, →, □, ←.

Zvýšení levelu
Při hře podržte L1+R2+L2+R1 a stiskněte □, △, ○, ⊗, →, ↓, ←, ↑.
Doplnění energie
Při hře podržte L1+R2+L2+R1 a stiskněte △, ↓, ○, ←, □, →, ⊗, ↑.
Přidání peněz
Při hře podržte L1+R2+L2+R1 a stiskněte ○, □, →, ←, ⊗, △, ↓, ↑.

DRIV3R

Zadávejte ve hlavním menu, správné zadání potvrdí zvuk.

Všechny zbraně
R1, L2, □, ○, R1, R2, L2
Imunita (policajti vás nevidí)
○, ○, L1, L2, R1, R2, □
Nesmrtelnost (nefunguje ve Story módu)
□, □, L1, R1, L2, R2, R2
Odemknutí všech misí
L1, R1, L1, L2, □, □, ○
Odemknutí všech vozů
L1, L1, □, ○, L1, R1, ○

DRIVEN

Následující kódy zadávejte v hlavním menu
Všechna auta
↑, ↓, →, →, ←, ↑, ↑, ↓
Všechny tratě
↑, ↑, ←, ↓, ←, →, →, ↑
Arkádový šampionát
→, ←, ↑, →, ↓, ↓, ←, ←
Multiplayerový šampionát
←, ↓, ←, ↑, →, ←, ↓, →

DROPSHIP: UNITED PEACE FORCE

V hlavním menu označte „Classified Files" a tiskněte ⊗. Na klávesnici pak můžete zadat některý z následujících cheatů:
Nesmrtelnost
TEAMBUDDIES
Všechny mise
KINGSLEY
Neomezená munice
BLASTRADIUS
Bonusové levely
KREUZLER
SHEARER
UBERDOOPER

DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

Následující kódy zadávejte v obrazovce cheatů (dodržujte velikost písmen)
Všechny předměty pro výrobu jezdce - sweetthreads
Všichni jezdci - friendsofbob
Stálý ukazatel Special - supercharger
Výběr úrovně - extremepassport
Videoklip z Lvího krále - savannah
Videoklip z Tarzana - nugget
Videoklip z Příběhu hraček -marin

E

EA CRICKET 2002

Najeďte do obrazovky „EA Sports". Zde stiskněte L2, ○, L2, R1 a SELECT. Získáte tak super odpalovače.

ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE

Neomezený H2O
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2
a stiskněte □, □, △, ⊗.
Nekonečné životy
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2
a stiskněte △, ⊗, ⊗, ↑, ↑.
Výběr úrovně
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte
↑, ↑, ↓, ↓, △, ⊗, ⊗.
Plná vitalita
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ⊗.
Plavání se skupinkou
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2
a stiskněte ⊗, ↑, ⊗, ↓, ⊗, △.

ENTER THE MATRIX

Maximální síla střel: 0034AFFF
Nekonečně munice: 1DDF2556
Nekonečný focus: 69E5D9E4
Rychlé obnovení focusu: FFF0020A
Nekonečně energie: 7F4DF451
Bonusová testovací úroveň: 13D2C77F
Sparks' Construct v tréninkovém režimu: 13D2C77F
Nepřátelé vás neslyší: 4516DF45
Nepřátelé vás nevidí: FFFFFFF1
Turbo režim: FF00001A
Multiplayerový boj: D5C55D1E
Nízká gravitace: BB013FFF
Rychlejší loga: 7867F443
Řízení taxi: 312MF451

ESPN NBA 2NIGHT 2002

Zvýšení úspěšnosti střelby
V obrazovce cheatů zadejte jako kód EXCELLENT.
Lepší hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód ABILITYBONUS.
Míče místo hlav
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BALLHEAD.
Velké hlavy
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGHEAD.
Velké ruce
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGHAND.
Velké nohy
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGFOOT.
Tenčí hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód PANCAKE.
Malí hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód MINIMINI.
Temnota
V obrazovce cheatů zadejte jako kód DARKNESS.
Nejsou diváci
V obrazovce cheatů zadejte jako kód NOSPECTATOR.
Neviditelní hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód INVISIBLE.
Míč zanechává stopu
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BEFOREIMAGE.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Bonusové konečné video
Dokončete hru a vyskočte z ní dříve, než se spustí titulky. Pakliže titulky normálně odmáčknete, nespustí se speciální zakončení.

Monkey Invaders
Úplně dokončete úkoly v Monkey Kombat (výpis po stisknutí R2 v Monkey Kombat) pro každý opičí postoj. Pak získáte minihru Monkey Invaders.

Hra Murrayball
V paláci Prostheses použijte databázi registrací a podívejte se na spis Ryana J. Danzwithwolvese (ještě předtím, než se podíváte na Beznosého muže). Pak se podívejte do sekce Bonus v Options. Měli byste mít Murrayball zpřístupněný.

EVIL TWIN

Nekonečné životy
⊗, □, △, ⊗, ○
Super střely
○, △, △, □, ⊗
Rychlá střelba
□, △, ⊗, △, ○
Zaměřovač
○, ○, ⊗, △, □
Sniper mód
□, ○, ⊗, △, ○

EXTERMINATION

Mód Expert
Dokončete hru se všemi 15 známkami členů týmu a uložte si hru (žlutým písmem) pod názvem „Rear Of Compound" s časem 00:00:00. Načtěte si uloženou pozici a budete začínat s 500 kulkami, 50 náboji do brokovnice, 30 granáty, 1,000 jednotkami do plamenometu a 25 raketami. Dále pak budete mít 20x Recovery Unit A, 5x Recovery Unit B, 5x MTS Vaccine, 5x Booster Shot A a 3x Booster Shot B. Obtížnost nepřátel se znatelně zvýší.

Mód Secret
Dokončete hru se všemi 15 známkami členů týmu a Rogerovým nožem a uložte si hru (žlutým písmem) pod názvem „Rear Of Compound" s časem 00:00:00. Načtěte si uloženou pozici a budete mít 300 kulek, 50 střel do brokovnice, 99 granátů, 1000 jednotek do plamenometu a 25 raket. Dále pak budete mít 25x Recovery Unit A, 5x Recovery Unit B, 5x MTS Vaccine, 5x Booster shot A a 3x Booster shot B.

EXTREME-G 3

Nekonečně turbo
V hlavním menu stiskněte R1 + L1, R2 + L2, R1 + L1 a R2 + L2.
Nekonečné munice
Přerušte hru a stiskněte L2, R2, L1, R1, R2 + L2 a R1 + R2.
Nekonečně brnění
Přerušte hru a stiskněte R1 + L1, R2 + L2, R1 + L1 a R2 + L2.
Odemknutí všech tratí
V hlavním menu stiskněte L1, L1, L2, L2, R2, R2, R1, R1 a potom R1 + L1 + L2 + R2.

F

F1 2004

Jako jméno dejte RETROF1 a dostanete pěknou retro formulku

FANTAVISION

Extra volba
Dohrajte hru na obtížnost Normal a uložte ji pro odemknutí Extra volby v hlavním menu.
Extra 2 volba
Dohrajte hru na obtížnost Hard a uložte ji pro odemknutí Extra 2 volby v hlavním menu.

FIFA 2001

EA all-star tým
Označte Arsenal v obrazovce výběru týmů, pak podržte ○ a stiskněte START.

FIGHT CLUB

Zadejte jako své jméno „Skeleton" a budete bojovat za kostlivce

FIGHT NIGHT 2004

Všechny ringy - V hlavním menu vyberte My Corner a zadejte R2, R2, R2, →, →, →, R2
Tajná postava - V My Corner najeďte do Record Book a v něm vyberte Most Wins. Pak stiskněte ↑, ↑ a postava je vaše

FINDING NEMO

Cheaty zadávejte v hlavním menu
Bonusová úroveň
△, □, ○, ○, □, △, △, □, ○, ○, □, △, △, ○, □, △, □, ○, △, △, ○, □, △, □, ○, ○, □, △
Závěrečné titulky
△, □, ○, △, △, □, ○, △, □, ○, △, □, □, ○, △, □, ○, △, □, ○, ○, △, □, ○
Nesmrtelnost
△, □, □, ○, ○, ○, △, △, □, □, □, ○, ○, ○, □, △, ○, ○, ○, □, ○, △, ○, □, ○, ○, ○, △
Všechny úrovně
△, △, △, □, □, ○, □, △, ○, □, △, □, △, □, △, ○, △, △

FLAT OUT

Hesla zadávejte při vytváření profilu
Odemčení všeho- GIVEALL
Turbo- GIVECASH

FREEKSTYLE

Odemykací kód
Jako kód napište LOKSMITH
Všechny postavy
Jako kód napište POPULATE
Všechny obleky
Jako kód napište YARDSALE
Všechny tratě
Jako kód napište TRAKMEET
Všechny kola
Jako kód napište WHEELS
Bez kola
Jako kód napište FLYSOLO
Zpomalení
Jako kód napište WTCHKPRS
Malá gravitace
Jako kód napište FTAIL
Rychlejší plnění Freeku
Jako kód napište FIRESALE
Stále aktivní Freek
Jako kód napište ALLFREEK
Boost za každý úspěšný trik
Jako kód napište MO BOOST
Nekonečný Boost
Jako kód napište FREEBIE
Clifford Adoptante
Jako kód napište COOLDUDE
Mike Jones
Jako kód napište TOUGHGUY

Jessica Patterson
Jako kód napište BLONDIE
Greg Albertyn
Jako kód napište GIMEGREG
Jezdec s helmou
Jako kód napište HELMET
Trať Burn It ^
Jako kód napište CARVEROK
Trať Gnome Sweet Gnome
Jako kód napište CLIPPERS
Trať Let It Ride
Jako kód napište BLACKJAK
Trať Rocket Garden
Jako kód napište TODAMOON
Trať Crash Pad FreeStyle
Jako kód napište WIDEOPEN
Trať Burbs FreeStyle
Jako kód napište TUCKELLE
Kolo Briana Deegana Dominator
Jako kód napište WHOZASKN
Kolo Briana Deegana Heavy Metal
Jako kód napište HEDBANGR
Kolo Briana Deegana Mulisha Man
Jako kód napište WHATEVER
Oblek Briana Deegana Muscle Bound
Jako kód napište RIPPED
Oblek Briana Deegana Commander
Jako kód napište SOLDIER
Kolo Clifforda Adoptante Gone Tiki
Jako kód napište SUPDUDE
Kolo Clifforda Adoptante Hang Loose
Jako kód napište STOKED
Kolo Clifforda Adoptante Island Spirit
Jako kód napište GOFLOBRO
Oblek Clifforda Adoptante Tiki
Jako kód napište WINGS
Oblek Clifforda Adoptante Tankin' It
Jako kód napište NOSLEEVE
Kolo Grega Albertyna Champion
Jako kód napište NUMBER1
Kolo Grega Albertyna National Pride
Jako kód napište PATRIOT
Kolo Grega Albertyna The King
Jako kód napište ALLSHOOK
Oblek Grega Albertyna Sharp Dresser
Jako kód napište ILOOKGUD
Oblek Grega Albertyna Star Rider
Jako kód napište COMET
Kolo Jessicy Patterson Charged ^
Jako kód napište LIGHTNIN
Kolo Jessicy Patterson Racer Girl
Jako kód napište TONBOY
Kolo Jessicy Patterson Speedy
jako kód napište HEKACOOL
Oblek Jessicy Patterson Warming
Jako kód napište LAYERS
Oblek Jessicy Patterson Hoodie Style
Jako kód napište NOT2GRLY
Kolo Leeann Tweeden Hot Stuff
Jako kód napište OVENMITT
Kolo Leeann Tweeden Seducer
Jako kód napište GOODLOOK
Kolo Leeann Tweeden Trendsetter
Jako kód napište STYLIN
Oblek Leeann Tweeden Fun Lovin'
Jako kód napište THNKPINK
Oblek Leeann Tweeden Red Hot
Jako kód napište SPICY
Kolo Mika Jonese Beater
Jako kód napište KICKBUTT
Kolo Mika Jonese Flushed
Jako kód napište PLUNGER
Kolo Mika Jonese Lil' Demon
Jako kód napište HORNS
Oblek Mika Jonese Blue Collar
Jako kód napište BABYBLUE
Oblek Mika Jonese High Roller
Jako kód napište BOXCARS
Kolo Mika Metzgera Bloodshot
Jako kód napište EYEDROPS
Kolo Mika Metzgera Rhino Rage
Jako kód napište SEVENTWO
Kolo Mika Metzgera Rock Of Ages
Jako kód napište BRRRRRAP
Oblek Mika Metzgera Ecko MX
Jako kód napište HELLOOOO
Oblek Mika Metzgera All Tatted Up
Jako kód napište BODYART
Kolo Stefy Bau 211
Jako kód napište TWONEONE
Kolo Stefy Bau Amore
Jako kód napište HEREIAM
Kolo Stefy Bau Disco Tech
Jako kód napište SPARKLES
Oblek Stefy Bau Playing Jax
Jako kód napište KIDSGAME
Kolo Stefy Bau UFO Racer
Jako kód napište INVASION

FREEDOM FIGHTERS

Cheaty zadávejte při hře
Slepé AI (obě strany)
△, ⊗, □, ○, ○, ←
Změna Spawn pointu
△, ⊗, □, ○, ⊗, ↑
Rychlý běh vpřed
△, ⊗, □, ○, ○, ↓
Létající tančící panenky
△, ⊗, □, ○, □, ↑
Těžký kulomet s vybavením
△, ⊗, □, ○, △, ↓
Nekonečná munice
△, ⊗, □, ○, ⊗, →
Nesmrtelnost
△, ⊗, □, ○, □, →
Maximální charisma
△, ⊗, □, ○, ⊗, ↓
Zbraně s tlakovou vlnou
△, ⊗, □, ○, ⊗, ←
Raketomet s vybavením
△, ⊗, □, ○, △, ←
Brokovnice s vybavením
△, ⊗, □, ○, ○, ↑
Zpomalení
△, ⊗, □, ○, ○, →
SMG s vybavením
△, ⊗, □, ○, △, ↑
Sniperka s vybavením
△, ⊗, □, ○, △, →

FREQUENCY

Cheat mód
V titulní obrazovce zadejte
↓, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↓.
\Potom při hře namačkejte
→, ←, ←, →, ↑.

FUTURAMA

Následující kódy zadávejte při hře za držení L1 + L2
Plná energie
↓, □, △, ↓, □, △, △, ⊗, R2, ↑, SELECT
Nesmrtelnost
↓, □, △, ↓, □, △, ○, ⊗, R1, △, SELECT
Všechny speciály
↓, □, △, ↓, □, △, ○, ⊗, R2, ○, SELECT
Plné nabití
↓, □, △, ↓, □, △, ○, ⊗, R2, ←, SELECT
Neomezená munice
↓, □, △, ↓, □, △, ○, ⊗, R1, →, SELECT
Následující kódy vás přenesou do jiné lokace
Planet express
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, ↑, SELECT
Kanály
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, →, SELECT
Podzemka
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, ↓, SELECT
Starý New York
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, ←, SELECT
Hanbatá čtvrť
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, △, SELECT
Horní město
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, ○, SELECT

G

GAUNTLET: DARK LEGACY

Všechny animace
Když se hra nahrává, podržte ⊗. Po obrazovce s copyrightem se začnou přehrávat všechny animace ze hry. Tlačítkem ⊗ přeskočte k další animaci, tlačítkem START přehrávání zrušíte.
Jména
Zadejte jakékoliv z následujících kódů jako své jméno pro aktivaci cheatu.
INVULN - Nesmrtelnost
ALLFUL - Devět elixírů a klíčů
10000K - 10 tisíc zlata za každý level
QCKSHT - Rychlá střela
XSPEED - Rychlý pohyb
SSHOTS - Stálý super shot
MENAGE - Stálý triple shot
REFLEX - Stálý reflect shot
EGG911 - Stálý Pojo the Chicken
1ANGEL - Stálá Anti-Death
OOOOOO - Stálá neviditelnost
PURPLE - Stálé turbo

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Cheat menu
Jako kód napište ALPUN.
Obchod s cheaty
Jako kód napište LILBUDY, pak při hře stiskněte START+↑ .
Nesmrtelnost
Jako kód napište MOLITOR.
Výběr úrovně
Jako kód napište MBP4UJP.
Neomezená munice
Jako kód napište FALLOUT.
Neomezené palivo v JetPacku
Jako kód napište 3BHK.
Nekonečná mana
Jako kód napište BGDA.
Rychlejší pohyb
Jako kód napište THEHARE.
Pohled zpředu
Jako kód napište ⊗TRASEE.
Přiblížení
Jako kód napište CLOSEUP.
Pohled zpředu při hře za Kabuta
Jako kód napište KVIEW.
Vícebarevná grafika
Jako kód napište DOROTHY.
Červená grafika
Jako kód napište ANGRY.
Zelená grafika
Jako kód napište SNIPEME.
Modrá grafika
Jako kód napište UDDOIT2.

GRADIUS 3 A 4: MYTHOLOGY OF REVIVAL

Zvýšení účinnosti dvojitých střel
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, △.
Zvýšení účinnosti laseru
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ○.

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

Profi obtížnost
Vyberte Arcade mód, označte obtížnost „Hard" a podržte L1+ R1, dokud se nezmění na „Professional".

GRAND THEFT AUTO 3

Tank
Při hře stiskněte ○, ○, ○, ○, ○, ○, R1, R2, L1, △, ○, △
Dodo
Při hře stiskněte →, R2, ○, R1, R2, ↓, L1, R1
Snížení stupně pronásledování
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Zvýšení stupně pronásledování
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →, ←
Všechny zbraně
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Plné zdraví
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Neprůstřelná vesta
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Peníze
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Zničení všech aut
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R1, R2, R2, △, □, ○, △, R2, L1
Hopsavá auta
Při hře stiskněte R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, △. Tlačítkem L3 nebo R3 donutíte auto skákat
Krev, krev, více krve
Při hře stiskněte □, L1, ○, ↓, L1, R1, △, →, R1, ⊗
Mlha
Při hře stiskněte L1, R2, R1, R2, R2, R1, R2, ⊗
Zamračené počasí
Při hře stiskněte L1, R2, R1, R2, R2, R1, R2, □
Déšť
Při hře stiskněte L1, R2, R1, R2, R2, R1, R2, ○
Normální počasí
Při hře stiskněte L1, R2, R1, R2, R2, R1, R2, △
Urychlení hry
Při hře stiskněte ○, ○, ○, □, □, □, □, L1, △, ○, △
Jiné oblečení
Při hře stiskněte →, ↓, ←, ↑, L1, R2, ↑, ←, ↓, →
Uřvaní civilisté
Při hře stiskněte ↓, ↑, ←, ↑, ⊗, R1, R2, R2, L1
Agresivní civilisté
Při hře stiskněte ↓, ↑, ←, ↑, ⊗, R1, R2, L1, R2
Šílení civilisté
Při hře stiskněte R2, R1, △, ⊗, R2, L1, ↑, ↓
Chuligán
Jděte ke stěně a stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, R2, R1, R2, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑. Postava se vymočí na stěnu a policisté vás začnou stíhat za vandalství

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Všechny zbraně #1
L1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Všechny zbraně #2
L1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←
Všechny zbraně #3
L1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓
Plné brnění
L1, R2, L1, ⊗, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Plné zdraví
L1, R2, L1, ○, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Spáchání sebevraždy
→, R2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, R2, L1
Zvýšení úrovně Wanted
L1, L1, ○, R2, ←, →, ←, →, ←, →
Snížení úrovně Wanted
L1, L1, ○, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Sekáč (některé ženy jdou za vámi)
○, ⊗, L1, L1, R2, ⊗, ⊗, ○, △
Změna oblečení
→, →, ←, ↑, L1, R2, ←, ↑, ↓, →
Hrajte jako Ricardo Diaz
L1, R2, L1, R2, ↓, L1, R2, R2
Hrajte jako Lance Vance
○, R2, ←, ⊗, L1, L1, ⊗, L1
Hrajte jako Candy Suxxx
○, R2, ↓, R1, ←, →, R1, L1, ⊗, R2
Hrajte jako Ken Rosenberg
→, L1, ↑, R2, L1, →, R1, L1, ⊗, R1
Hrajte jako Hilary King
R1, ○, R2, L1, →, R1, L1, ⊗, R2
Hrajte jako Love Fist Guy #1
↓, L1, ↓, R2, ←, ⊗, L1, L1, ⊗, ⊗
Hrajte jako Love Fist Guy #2
R1, R2, R1, L1, →, R2, ←, ⊗, □, L1
Hrajte jako Phil Cassidy
→, R1, ↑, R1, L1, →, R1, L1, →, ○
Hrajte jako Sonny Forelli
○, L1, ○, R2, ←, ⊗, R1, L1, ⊗, ⊗
Hrajte jako Mercedes
R2, L1, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ○, △
Vykouzlit Rhino
○, ○, L1, ○, ○, ○, L1, R2, R1, △, ○, △
Vykouzlit Bloodring racer
↓, R1, ○, R2, R2, ⊗, R1, L1, ←, ←
Vykouzlit Bloodring Banger
↑, →, →, L1, →, ↑, □, R2
Vykouzlit Hotring racer #1
R1, ○, R2, →, L1, R2, ⊗, ⊗, □, R1
Vykouzlit Hotring racer #2
R2, L1, ○, →, L1, R1, →, ↑, ○, R2
Vykouzlit Romero's Hearse
↓, R2, ↓, R1, R2, ←, R1, L1, ←, →
Vykouzlit Love Fist
R2, ↑, R2, ←, ←, R1, L1, ○, →
Vykouzlit Trashmaster ○, R1, ○, R1, ←, ←, R1, L1, ○, →
Vykouzlit Sabre Turbo →, R2, ↓, R2, R2, ⊗, R1, L1, ○, ←
Vykouzlit Caddie
○, L1, ↑, R1, R2, ⊗, R1, L1, ○, ⊗
Zničení aut
R2, R2, R1, L1, R2, R2, □, △, ○, △, R2, L1
Agresivní řidiči
R2, ○, R1, R2, ←, R1, L1, R2, R2
Růžová auta
○, L1, ↓, R2, ←, ⊗, R1, L1, →, ⊗
Růžová auta
○, L1, ↓, R2, ←, ⊗, R1, L1, →, ○
Černá auta
○, R2, ↑, R1, ←, ⊗, R1, L1, ←, ○
Letící auto
→, R2, ○, R1, R2, ↓, L1, R1
Perfektní ovládání vozu
△, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1
Slunečné počasí
R2, ⊗, L1, L1, R2, R2, R2, ↓
Oblačné počasí
R2, ⊗, L1, L1, R2, R2, R2, △
Zamračené počasí
R2, ⊗, L1, L1, R2, R2, R2, □
Bouřka
R2, ⊗, L1, L1, R2, R2, R2, ○
Mlha
R2, ⊗, L1, L1, R2, R2, R2, ⊗
Zrychlení času
○, ○, L1, □, L1, □, □, □, L1, △, ○, △
Zpomalení času
△, ↑, →, ↓, □, R2, R1
Nepokoje na ulicích
↓, ←, ↑, ←, ⊗, R2, R1, R2, L1
Obyvatelé vás nenávidí
↓, ↑, ↑, ↑, ⊗, R2, R1, R2, R2
(Poslední dva cheaty nelze vypnout)

GRAVITY GAMES

Hlavní kód
Jako cheat zadejte LOTACRAP.
Maximální statistiky u všech jezdců
Jako cheat zadejte MAXSTATS.

Všechna kola
Jako cheat zadejte PIKARIDE.
Dennis McCoy's
Jako cheat zadejte DMCDMAN.
Bobby Bones
Jako cheat zadejte BONEGUY.
Ptačí mozky
Jako cheat zadejte FLYAWAY.
Nažhavená dívčina
Jako cheat v zadejte BADGIRL.
Angus Sigmund
Jako cheat zadejte SIGMAN.
Babička
Jako cheat zadejte OLDLADY.
Bonusový level 1
Jako cheat zadejte OILSPILL.
Bonusový level 2
Jako cheat zadejte CHOOCHOO.
Bonusový level 3
Jako cheat zadejte ARTRIDER.
Bonusový level 4
Jako cheat zadejte ARTCOMP.
Bonusový level 5
Jako cheat zadejte FUZYDIRT.
Bonusový level 6
Jako cheat zadejte VOLCANO.
Bonusový level 7
Jako cheat zadejte PAVEMENT.
Bonusový level 8
Jako cheat zadejte GGFLYER.
Bonusový level 9
Jako cheat zadejte MUDPUDLE.
Bonusová FMV sekvence 1
Jako cheat zadejte ANDFMV.
Bonusová FMV sekvence 2
Jako cheat zadejte DMCFMV.
Bonusová FMV sekvence 3
Jako cheat zadejte JAMFMV.
Bonusová FMV sekvence 4
Jako cheat zadejte LEIFMV.
Bonusová FMV sekvence 5
Jako cheat zadejte MATFMV.
Bonusová FMV sekvence 6
Jako cheat zadejte REUFMV.
Bonusová FMV sekvence 7
Jako cheat zadejte FUZFMV.

GUNGRIFFON BLAZE
Lepší vybavení
Jako jméno pilota zadejte „FAE MASTER!", jako zemi Mexiko a pohlaví žena.

GUILTY GEAR X
Speciální kostýmy
Různé zbarvení kostýmů při výběru postav získáte stisknutím START, dvouvteřinovým držením △ nebo ×.
Hra za robotického Kye
Aktivujte mód Guilty Gear a v obrazovce výběru postav vyberte Ky.
Odemknutí Dizzyho
Na obrazovce „Press Start" stiskněte ↓, →, →, ↑. Nebo dosáhněte 30. level v režimu Survival a porazte Dizzyho
Mod Guilty Gear
V režimu Survival dosáhněte 100. levelu a poražte finálního soupeře. Mód Goulty Gear si poté můžete aktivovat v Options.

H

HALF LIFE
Nesmrtelnost
Stiskněte
←, □, ↑, △, →, ○, ↓, ×
Neomezená munice
Stiskněte
↓, ×, ←, ○, ↓, ×, ←, ○
Zpomalení
→, □, ↑, △, →, □, ↑, △
Neviditelnost
←, □, →, ○, ←, □, →, ○
Mód Alien
↑, △, ↑, △, ↑, △, ↑, △
Jiná gravitace
↑, △, ↓, ×, ↑, △, ↓, ×

HE-MAN: DEFENDER OF GRAYSKULL
Následující cheaty zadávejte v options
Nesmrtelnost - ←, ○, ↑, ←, ×
Všechny úrovně - ×, ←, ↑ ○, ↓
Nekonečná síla lebek - ↓, ←, ×, ○, ↓
Silnější postava - ○, ←, ×, ↑ ×

HITMAN: CONTRACTS
Dokončení mise s hodnocením Silent Assasin
Při hře zadejte
R2, L2, ↑, ↓, ×, →+↓, ○, ×, ○, ×
Výběr úrovně
□, △, ○, ←, ↑, →, L2, R2

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, □, △, ○
Přeskočení úrovně
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ×, L3, ○, ×, ○, ×
Nesmrtelnost
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ×, R2, L2, R1, L1
Všechny zbraně
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ×, ↑, □, ×
SMG a 9mm pistole SD
V hlavním menu stiskněte L2, R2, ↑, ↓, ×, ↑, R2, R2
Plné zdraví
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ×, ↑, ↓
Nabití
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ×, R1, R1
Zpomalení
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ×, ↑, L2
Pěstní mód
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ×, ↑ ↑
Jiná gravitace
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ×, L2, L2
Bombový mód
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ×, ↑, L1
Režim Megaforce
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ×, R2, R2
Nastřelovací mód
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ×, L1, L1

I

I-NINJA
Způsobují vám nepřátelé problémy a nenechají vás poklidně projít? Jednoduše zapauzujte hru a zadejte některý z následujících kódů. Během okamžiku se z vás stane nepřekonatelný ninja. Jak snadné...

Velké hlavy
Držte R1 a stiskněte △ x4, pusťte R1 a podržte L1 a stiskněte △ x2, podržte L1 + R1 a stiskněte △, ○, △

Vylepšení meče
Držte L1 + R1 a stiskněte ○, □, ○, △ x2, □, ○, □.
Dokončení současné mise
Držte R1 a stiskněte □ x3, ○, pusťte R1 a podržte L1, pak stiskněte △ x2, pusťte L1 a podržte R1, nyní stiskněte □ x2.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2
Skryté týmy
Legendární Anglie - vyhrajte pohár euro za Anglii
Legendární Argentina - vyhrajte americký pohár za Argentinu
Legendární Holandsko - vyhrajte pohár euro za Holandsko
Legendy Brazílie - vyhrajte americký pohár za Brazílii
Evropský All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Evropy
Asijský All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Asie
Americký All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Ameriky
Africký All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Afriky
Světový All-Stae - vyhrajte mezinárodní pohár s libovolným týmem po vyhrání všech předchozích All-Star týmů

J

JAK AND DAXTER
Nekonečná energie
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ←, ↓, →, ×, △

JAK & DAXTER 2
Cheat není ověřený. V hlavním menu stiskněte ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, →, ←, →, ←, →, ←, □, ○, △, ×, ○, □, ×, △ a zpřístupní se vznášedlo.

JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE
Nesmrtelnost
Podržte L1 + R2 a stiskněte ↑, ↓, ○, ○, ↓, ↓, ↓, ←, ○. Začněte hrát a při hře stiskněte START. Poté podržte ↓ + L2 + R1 a stiskněte ○, ○, R2, ○, L1, □, □, ○.

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS WORLD
Měsíční gravitace
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↑, ↑, R1, □, ○
Neomezené turbo
V hlavním menu namačkejte R2, L1, □, ○, ○, ○

JONNY MOSELEY MAD TRIX
Cheatový mód
Na obrazovce s nápisem „Press Start" podržte tlačítka v následujícím pořadí L2 + L3 + R1 + ↓ + □ + ○

K

KARAOKE STAGE
Cheaty zadávejte v úvodní obrazovce
Změna pohlaví animací
L3, R3, L3, R3, L2, L2, ↑, ↑, L2, □
Banán místo mikrofonu
R3, R3, L3, L3, L2, L2, ○, □, ○, □
Kartáček místo mikrofonu
R3, R3, L3, L3, L2, L2, ○, □, ○, □
Velké oči
↑, ↑, L2, L2, R2, →, R2, →, ○, □
Velké hlavy
↑, L2, ↑, L2, →, →, R2, R2, ○, □
Malé hlavy
L2, L2, ↑, ↑, R2, →, L2, ↑, ○, □
Skleněná postava
→, R2, →, R2, ↑, ↑, L2, L2, ○, □
Temná lesklá postava
R2, →, R2, →, L2, L2, ↑, ↑, ○, □
Kovová postava
L3, R3, →, L3, ↑, ↑, R2, ↑, □, ○
Průhledná postava
R3, L3, L3, R3, □, ○, →, →, L3, L3
Divné zvuky publika
R3, R3, R3, R3, ↑, R2, ,→ L2, ○, ○
Odemknutí všech postav
L3, L3, R3, L3, ↑, R2, ↑, →, □, □
Odemknutí všech obleků
L3, L3, R3, L3, ↑, R2, ↑, →, □, □
Odemknutí všech míst
○, □, ○, □, ↑, L2, R2, →, L3, L3
Odemknutí všech videí
□, □, ○, ○, ↑, R2, →, ↑, L3, R3

KENGO: MASTER OF BUSHIDO
Hra za studenta
Při výběru postavy podržte R1 + R2 + L1 + L2.

Skryté postavy
Dohrajte hru dokonce a po projití Doja se vám postupně vybarví siluety bojovníků.

Finální postava
Po dohrání hry se vám zpřístupní poslední postava. Vyberete ji podržením L1 + R1 + R2 + L2 a stisknutím ×.

KESSEN
Hrajte za West
Dohrajte hru s Eastem.

Battle Mode
Dohrajte hru s Eastem i Westem pro odemknutí nové volby v hlavním menu.

KNOCKOUT KINGS 2001
Bonusové postavy
Následující kódy zadávejte na místo jména
Ashy Knucks - MECCA
Barry Sanders - MRBARRY
Bernardo Osuna - OSUNA
Chuck Zito- ZITO
Charles Hatcher - HATCHER
David Bostice - BOSTICE
David Defiagbon - DEFIAGBN
David DeMartini - DEMART
Jason Giambi - JGIAMBI
Joe Mesi - BAILEY
John Botti - JBOTTI
Junior Seau - JRSEAU
Muhammad Ali - SBATISTE
Owen Nolan - OWNOLAN
Ray Austin - AUSTIN
Steve Francis - STEVEF
Trevor Nelson - NELSON

KYA
Kódy zadávejte v obrazovce pauzy nebo v hlavním menu
Bonusová galerie (HM) - △, ↑, ○, →, ↓, ↓, □, ←
Doplnění energie (P) - L1, R2, L2, R1, ↑, ↑, ←, □, →, ○, START
Zmenšený Jamgut (P) - R2, R2, ○, R2, L2, L2, ←, L2, △

L

LARGO WINCH
Cheat mód
V hlavním menu namačkejte Select, □, □, ○, ○, △, □, △, ○

LE MANS 24 HOURS
Zadejte následující kódy jako jména v šampionátu:
Odemknutí všech tratí - SPEEDY
Odemknutí všech aut - ACO
Odemknutí všech šampionátů - NUMBAT
Prohlédnutí titulků - HEINEY

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
Následující cheaty zadávejte při zapauzované hře
Všechny bonusy - R2, ↓, L2, R1, ←, L2, ↓, L1, △
Všechny kroniky temna - R1, ↓, R2, L1, →, R2, △, ↓, L1
Doplnění všeho - ←, →, ←, →, R1, L1, ○, △, ↓
Všechny útoky - →, ↓, ↑, ↓, ↓, R1, △, ○, ↓
Všechny power-upy - ←, ←, ↑, ↑, L1, R2, ○, ↓, △
Nekonečná energie Reaveru - ↓, ↓, ↑, ←, R1, R2, ↓, △, ○
Nesmrtelnost - ↑, ↓, →, ↓, R1, R2, ↓, △, L1
Vypnutí textur - L1, ↓, R2, →, R2, ↑, △, L1, ↓
Jiný Reaver - ↑, ↓, ←, →, R2, L2, △, ↓, ○
Mód kostlivců - L1, ↓, L1, ↑, R1, L2, L1, ↓, △

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2
Začínáte se Soul Reaverem a železným brněním
V hlavním menu stiskněte L1, R1, L2, R2, □, ○, △

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2
Bonusové materiály
Stiskněte v hlavním menu
←, △, →, △, ↓, ○, ×
Fire Reaver
Přerušte hru, podržte R1 a stiskněte ↓, ○, △, ↑, →, ○

LEGENDS OF WRESTLING
Zpřístupnění všech postav
V hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, △, △, □

LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR
Doplnění zdraví
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
1000 Arthurových vojáků
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
1000 Gweneveriných vojáků
Při hře stiskněte R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

LEGO RACERS 2 HRANÍ ZA MARŤANA
V hlavním menu stiskněte
→, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑
Tratě na Marsu
V hlavním menu stiskněte ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ↓, ←, →

Širokoúhlý mód
v hlavním menu stiskněte ←, ←, ←, →, →, →, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, →, →, →

LETHAL SKIES 2
Kódy zadávejte v hlavním menu
Všechny mise v kampani - ↓, R2, R1, ↑, ↑, L1, L2, L1, START
Všechny mise v Dogfight - R1, R1, R1, L2, L2, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, START
Všechny letadla v kampani - L2, L2, RIght, R1, R1, R1, ←, ←, R2, R2, R2, R2, START
Všechny postranní mise v kampani - L1, R1, R2, R1, →, ←, ←, ↑, START
Všechny speciální mise v kampani - ←, L2, L2, L1, ↑, ↑, ↑, ↓, START
Výběr nástřiku - ←, →, ←, →, →,←, →, ←, L2, R2, □, □, □, START (Stiskněte □ při výběru letadla v hangáru)
Všechna letadla - L2, L2, →, R1, R1, R1, ←, ←, R2, R2, R2, R2, START
Speciální nástřiky letadel - ←, →, ←, →, →, ←, →, ←, L2, R2, □, □, □, START
Time Trial v tréninku - →, →, R1, R1, ↑, L1, L1, L1, START

Odemknutelná letadla

A-10 - Dohrajte misi 2 s jakýmkoli hodnocením
AV8B - Dohrajte misi 4 s jakýmkoli hodnocením
EF2000 - Dohrajte misi 6.2 s jakýmkoli hodnocením
F-14 - Dohrajte misi 1 s jakýmkoli hodnocením
F-15E - Dohrajte misi 5 s jakýmkoli hodnocením
F-22 - Dohrajte misi 10 s jakýmkoli hodnocením
F-25 - Dohrajte misi 15 s hodnocením S
F-35 - Dohrajte misi 15 s hodnocením S
F/A 18 - Dohrajte misi 7 s jakýmkoli hodnocením
F5Z - Dohrajte misi 8 s hodnocením S
JAS-39 - Dohrajte misi 3 s jakýmkoli hodnocením
S-37 - Dohrajte misi 11 s jakýmkoli hodnocením
S-47 - Dohrajte misi 16 s hodnocením A
SU-27 - Dohrajte misi 9.2 s jakýmkoli hodnocením
SU-35 - Dohrajte misi SP2 s hodnocením S
YF-23 - Dohrajte misi SP1 s hodnocením S

LMA MANAGER 2002

Peníze
Jako jméno napište MINTED.
Automatický výběr taktiky
Jako jméno napište NO BRAINER.
90% schopnosti
Jako jméno napište AWESOME.
Rychlejší běh
Jako jméno napište HYPERACTIVE.
Agresivní hráči
Jako jméno napište WHO WANTS SOME.
Vyhrání všech zápasů
Jako jméno napište RUN OF FORM.
Dostupní všichni hráči
Jako jméno napište FANTASY.
Rychlá stavba stadionu
Jako jméno napište QUICK DRY.
Rychlé uzdravování
Jako jméno napište HEALING HANDS.
Slepý rozhodčí
Jako jméno napište MUST BE BLIND.
Slunečné počasí
Jako jméno napište SUN BURN.
Deštivé počasí
Jako jméno napište UMBRELLA.

LMA MANAGER 2004

Následující kódy zadejte jako jméno na začátku nové kariéry. Potom je v menu „options" zaktivujte
Navýšení kapacity- LMA2004MA
Legrační zvuky - LMA2004MB
Duhové stopy - LMA2004MC

LMA MANAGER 2005

Zadejte následující kódy jako svoje jméno pro odemknutí příslušné výhody. V jeden okamžik lze bohužel využít jen jeden kód

LMA2005A Všechna zranění se vyléčí během 1 dne
LMA2005B Začínáte s 500 miliony
LMA2005MA Měsíční míč s podivnou fyzikou
LMA2005MB Křepelčí hlas
LMA2005MC Hluboký hlas

Odemknout Nigel Beaverhousen

M

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Dvojnásobné poškození
Vyberte 'Electro-Cosh' v obrazovce výběru zbraní a stiskněte
L1, R1, L1, R1, ⊗, ○, ○, ⊗, △, △
Nekonečná munice
Vyberte 'Electro-Cosh' v obrazovce výběru zbraní a stiskněte
L1, R1, L1, R1, ⊗, ○, ○, ⊗, □, □
Nesmrtelnost
Vyberte 'Electro-Cosh' v obrazovce výběru zbraní a stiskněte
L1, R1, L1, R1, ⊗, ○, ○, ⊗, □, △.

MADDEN NFL 2001

Madden Millenium Team
Abyste získali tajný tým, musíte získat všech 296 Madden karet ve zlatě!

MAFIA

Oblíbili jste si tuhle hru, která vznikla v České republice? S cheaty si jí oblíbíte ještě více...

Bigfoot Truck
Dojeďte ve všech tratích šampionátu jako první.

Neomezená munice
Dokončete celou hru a pak ji začněte znova.

MANHUNT

Cheaty nelze aktivovat dřív, než projdete úrovně napsané v závorce s pětihvězdičkovým hodnocením, které lze získat pouze v obtížnosti „Hardcore". Cheat pak aktivujte v úvodní obrazovce

Běžec (1 a 2)
R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →
Tichý režim (3 a 4)
R1, L1, R2, L1, →, ←, ←, ←
Regenerace (5 a 6)
R2, →, ○, R2, L2, ↓, ○, ←
Vybuchující nepřátelé (7 a 8)
R1, R1, △, ○, □, L2, L1, ↓
Plná vyzbroj (9 a 10)
R1, R2, L1, L2, ↓, ↑, ←, ↑
Super pěst (11 a 12)
L1, △, △, △, ○, ○, ○, R1
Králičí kostým (13 a 14)
←, R1, R1, △, R1, R1, □, R1
Opičí kostým (15 a 16)
□, □, R2, ↓, △, □, ○, ↓
Neviditelnost (17 a 18)
□, □, □, ↓, □, ↓, ○, ↑
Prasečí kostým (19 a 20)
↑, ↓, ←, ←, R1, R2, L1, L1
Nesmrtelnost
Po dohrání hry ve Fetish módu zadejte následující kód ↓, ↓, ○, ↑, □, △, □, R2, ↑, ↑, L1, △

MARK OF KRI

Vypnutí umělé inteligence protivníků
⊗, ○, ○, ○, ⊗, □, □ □, ⊗, ○, □, ⊗
Lékárničky doplňují celou energii
⊗, ⊗, ⊗, ⊗, □, □, □, □, ○, ○, ○, ○
Nesmrtelnost
□, ○, ⊗, □, ○, □, ⊗, ○, ⊗, □, ○, ⊗
Silnější nepřátelé
⊗, ○, □, □, ⊗, □, ○, ○, ⊗, ○, ○, ⊗
Nekonečné šípy
⊗, ○, □, □, ⊗, □, ○, ○, ⊗, □, □, ⊗
Slabí nepřátelé
⊗, ○, ○, □, ⊗, □, □, ○

MASHED

Odemčení všeho
V hlavním menu namačkejte
↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ↓.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Všechny úrovně mimo Road Trip
jděte na obrazovku s nápisem „Press Start" a rychle namačkejte □, →, →, △, ↓, □.

MAX PAYNE

Osm Painkiller Pillů
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L2, R2, R1, △, ○, ⊗, □
Všechny zbraně a plná munice
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L2, R2, R2, △, ○, ⊗, □
Nekonečná munice
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L2, R1, R2, △, □, ⊗, ○
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, R2, R2, R1, R1, R2, R2. Po každém automatickém uložení se musí kód zadat znovu.
Výběr úrovně
Začněte hru a doběhněte až do podzemky. Stiskněte SELECT, vraťte se do hlavního menu a stiskněte ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, ○.

MAX PAYNE 2

Odemčení všech úrovní a režimů
□, □, □, ⊗, ←, →, ←, →, □, □, □, ⊗, ←, →, ←, → (po startu nové hry se ukáže seznam úrovní a módů)
Druhé zakončení
Dohrajte hru v režimu „Detective" a zpřístupní se mód „Hadrboiled". Dohrajte ho a odemkne se režim „Dead on Arrival". Dokončete tento režim a uvidíte druhý konec.

MDK2 ARMAGEDDON

Kurt v boxerkách
V hlavním menu podržte R2 a R2 a stiskněte □, □, △ a □. Kurt bude oblečen pouze do trenýrek.
Bláznivá kamera
Přerušte hru, podržte R2 a R2 a stiskněte ○, ⊗, ○, ⊗. Úhel kamery se změní. Zadejte totéž ještě jednou pro návrat do normálu.

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Položku pro zadávání passwordů najdete v menu voleb
Nepřátele jdou zabít pouze headshotem - MAARIN
Režim „Always Sniper" - PUFFER
Ochrana před kulkami - TANG
Neviditelní nepřátelé - TRIGGER
Zabíjíte jednou ranou - HOGFISH
Odrážející se granáty - DAMSEL
Všechny položky v galerii - GARIBALDI
Nesmrtelnost - IMMORTALITY
Všichni mají velké ruce - SPINEFOOT
Muži s trhlými klobouky - SEAHORSE
Mód „Silver Bullet" - TILEFISH
Nekonečná munice - GOBY
Všechny mise - BUTTERFLY

METAL GEAR SOLID 2 DEMO

Pusa
V místnosti se skříňkami vlezte do skříňky s plakátem holky. Uvnitř stlskněte a podržte L1 pro zazoomování. Snake ji políbí!

Perverzní stráže
Otevřete skříňku s obrázkem holky v bikinách a „zavolejte" stráže. Schovejte se v jiné skříňce a sledujte stráže. Normálně by prohledali místnost, ale teď se budou věnovat obrázku, za chvíli odejdou...

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Bonusy za nasbírané medaile
Poté, co nasbíráte všechny medaile v jednotlivých misích, zpřístupní se vám různá videa. Ta potom naleznete v sekci „Movies". Budete se moci podívat na „Making of" a „History of" u každé mise, v níž jste získali medaile.
Doplnění energie
Až narazíte na chleba, sněžte ho. Nejen že dobře chutná, ale i uzdravuje.
Kódy do Enigmy
Monkey - misi dokončíte se zlatými hvězdami
Whatyouget - zabijte jednou ranou
Lemur, Gorilla, Baboon, Orangutan - tajné mise
Whereru - neviditelní nepřátelé
Boing - hopsavé granáty
Longshot - sniper mód
Urtheman - zemřete po první ráně
Timewarp - získáte zlaté hvězdy v předchozím levelu
Glassjaw - nepřátelé jdou zabít pouze headshotem
Bulletzap - kulky vám neublíží
Habrdashr - pánové v klobouc
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte □, L1, ○, L1, △, L2, SELECT, R2.
Neomezená munice
Zapauzujte hru a stiskněte ○, L2, □, L1, SELECT, R2, △, SELECT.h

MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE

Následující kódy zadávejte v obrazovce s nápisem „Press start". Hra pak nejde ukládat
Nesmrtelnost
→, ⊗, R1, △, ↑, L2, ⊗, ←, L1, ○, ⊗, R2
Všechny zbraně
↑, ↓, ⊗, □, L1, △, △, ←, ○, L1, L1, →
Výběr úrovně
R2, △, ←, ○, □, L2, ←, ↑, ⊗, ↓, L2, □
Plný blesk
←, →, ↑, ↓, L1, ○, △, R2, ←, ↓, □, □
Plné Homingy
→, ↑, □, L1, ←, ←, L1, ←, ○, ←
Plný paprsek
←, ○, △, →, L1, □, ←, L1, L1, △
Zaplněná oblast
←, ⊗, △, ↑, ⊗, ↓, □, L2, ←, R2
Hra bez power-upů
↓, ↑, ⊗, □, ↓, ↑, ⊗, □, L1, L2, □, ○
Boss mód
L1, △, ↓, ↓, ⊗, L2, ←, □, →, △, R2, L1
Tréninkové mise
□, ↑, L2, ←, △, ⊗, R2, ○, →, R1, □, ○
Data agentů
↑, ↓, ○, R2, ←, L2, →, ⊗, R2, □, ↑, R1
Data vetřelců
□, L1, ○, L2, ↓, △, R1, →, ⊗, ←, R2, △

MERCENARIES

Níže popsané kódy zadávejte v PDA obrazovce „Factions"
1,000,000 - →, ↓, ←, ↑ x2, ←, ↓, →
Neomezená munice - →, ←, → x2, ←, →, ← x2
Nesmrtelnost - ↑ ↓, ↑ ↓, ←, →, ←, →
Zpřístupnění všech věcí v obchodech - ↓ x4, ↑ ←, → x2

MGS2: SUBSTANCE

Stealth (neviditelnost) a Bandana (neomezená munice pro Snaka)
Hru na tanker u dohrajte na tři různé obtížnosti s celkovým součtem 120 psích známek
Stealth (neviditelnost) a Wig (neomezená munice pro Raidena)
Hru v čističce dohrajte na tři různé obtížnosti se všemi psími známkami
Sluneční brýle
Po druhém dohrání bude mít Snake i Raiden sluneční brýle
Odemčení obtížnosti European Extreme
Dokončete hru na normální obtížnosti
Mód Boss survival
Dokončete Sons Of Liberty na jakoukoli obtížnost
Mód Photograph
Dokončete režimy bomb, hold up a eliminate a ve VR misích získáte fotograf
Ninja Raiden
Splňte 50% VR misí za Raidena
Raiden X
Splňte úkoly z VR misí na 100% jako Raiden a Ninja Raiden
Pliskin
Splňte 50% VR misí za Snaka
Tuxedo Snake
Udělejte za Pliskina 100% misí z VR
Snake z původního MGS
Udělejte celé VR mise za Snaka, Pliskina, Tuxeda Snake, Raidena, Ninja Raidena, and Raidena X
Jiné zakončení
Dohrajte Snakův scénář a odemkněte M9. Začněte hru a používejte M9 na bosse k jejich eliminaci.

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

Bugina
Vložte paměťovou kartu s uloženou pozicí ze hry *Smuggler's Run* - budete moci použít Dune Buggy z této hry.

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

Železný Mike
Dohrajte módy "Tyson's Challenge" a "Iron Mike". Získáte přístup k lepšímu Mikovi
Zpřístupnění boxerů
Vyhrajte bronzový, stříbrný a zlatý pásek a získáte všechny borce v režimu pro jednoho hráče. Abyste pak získali i samotného Mika Tysona, budete ho muset porazit ve finálovém utkání o zlatý pás.
Zpřístupnění boxerů, ringů, herních módů a dalších věcí
Na titulní obrazovce po objevení výzvy „Press Start" zadejte následující kódy.
Všichni boxeři, arény a režimy:
□, ○, R2, R2
Další kostýmy a textury:
L1, L1, ⊗, ⊗, △, ⊗
Titulky (pozměněné): ⊗, △, □, ○
Velké hlavy: □, ○, ↑, ↓
Malé hlavy: □, ○, ↓, ↑
2D mód: ↓, ↑, ○, □
Mutanti: □, ←, ↑, △

MINORITY REPORT

Nesmrtelnost
Jako kód zadejte LRGARMS
Výběr úrovně
Jako kód zadejte PASSKEY
Přeskočení úrovně
Jako kód zadejte QUITER
Všechny komba
Jako kód zadejte NINJA
Všechny zbraně
Jako kód zadejte STRAPPED
Maximum munice
Jako kód zadejte MRJUAREZ
Maximální poškození
Jako kód zadejte SPINACH
Zdraví navíc
Jako kód zadejte BUTTER↑
Hraní za klauna
Jako kód zadejte SCARYCLOWN
Hraní za trestance
Jako kód zadejte JAILBREAK
Hra za GI
Jako kód zadejte GNRLINFANTRY
Hra za Lizarda
Jako kód zadejte HISSSS
Hra za Moseleye
Jako kód zadejte BIGLIPS

Hraní za Naru
Jako kód zadejte WEIGHTGAIN
Hraní za Nikki
Jako kód zadejte HAIRLOSS
Hraní za robota
Jako kód zadejte MRROBOTO
Hraní za superhrdinu
Jako kód zadejte S↑ERJOHN
Hraní za zombí
Jako kód zadejte IAMSODEAD
Volné míření
Jako kód zadejte FPSSTYLE
Arény „bolesti"
Jako kód zadejte MAXIMUMHURT
Štít
Jako kód zadejte STEEL↑
Baseballová pálka
Jako kód zadejte SLUGGER
Hadrová panenka
Jako kód zadejte CLUMSY
Tlačítko zpomalení
Jako kód zadejte SLIZOMIZO
Odrážející se muž
Jako kód zadejte BOUNZMEN
Přecpané lokace
Jako kód zadejte CLUTZ
Dramatický konec
Jako kód zadejte STYLIN
Závěrečná sekvence
Jako kód zadejte WIMP
Výtvarné návrhy
Jako kód zadejte SKETCHPAD
Všechny FMV sekvence
Jako kód zadejte DIRECTOR
nevybírat
Jako kód zadejte DONOTSEL

MOTO GP
Odemčení Klonoy
Vyhrajte Challenge 22
a získáte Klonou jako jezdce.

MOTOR MAYHEM
Nesmrtelnost
Při hře v Endurance podržte
L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte
←, →, →, ○, ⊡.
Beze zbraní
Při hře podržte L1 a stiskněte
⊗, ⊗, ⊡.
Štít
V cheatové obrazovce aktivujte „Instant Combo", podržte L1 a stiskněte
△, ⊡, △, ⊡.

MR MOSQUITO
Minihry pro dva hráče
Po zapnutí PS2 držte na druhém ovladači START + SELECT

Ovládání je následující:
Dopředu - ⊡
Skok - ⊗
Super útok - △ (pokud je ukazatel plný), ⊗ vyskočte a stiskněte △
Mamka Moskyt - v obrazovce výběru hráče držte L1 a stiskněte
↑, →, ←, ↓, ⊡, ⊡, R1, R1, R1
Tatík Moskyt - v obrazovce výběru hráče držte L2 a stiskněte
↑, →, ←, ↓, ⊡, ⊡, R2, R2, R2

MUSIC 3000
Tajný skin
V hlavním menu stiskněte SELECT, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →
Tajný skin 2
V hlavním menu stiskněte SELECT, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →
Tajný skin 3
V hlavním menu stiskněte SELECT, ←
3x, → 3x, ← 3x, → 3x
Tajný skin 4
V hlavním menu stiskněte SELECT, ←
4x, → 4x, ← 4x
Tajná skladba
V hlavním menu stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↑,

MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL
výběr kola
spusťte hru pro dva hráče. na prvním ovladači držte L1 + L2 a stiskněte ↑, ↓, ←, →, △. Pak na druhém ovladači stiskněte △ + L2 + R2 + ⊗

MX UNLEASHED
Kódy zadávejte v menu cheatů, které najdete v obrazovce „průběhu hry"
Kubatura 50cc - SQUIRRELDOG
Všechny bonusy - CLAPPEDOUT
Reálné chování motorek - SWAPPIN

Po kolena v bahně? Co takhle zkusit některý z našich cheatů, které se zadávají v Cheat menu, které najdete v hlavní Options menu.
Odemknutí supercross tratí STUPERCROSS
Odemknutí freestyle tratí BUSTBIG
Odemknutí národních tratí ECONATION
Zlepšení AI úrovně OBTGOFAST
AI bowling WRECKINGBALL
Odemknutí 50cc motorek SQUIRRELDOG
Odemknutí 500cc motorek BIGDOGS
Odemknutí pro fyziky SWAPPIN
Odemknutí všech strojů MINIGAMES
Odemknutí všech bonusů CLAPPEDOUT

N

NBA BALLERS
Seznam cheatů
Následující kódy zadávejte na loadingové obrazovce, kde se objeví ikonky. Různé kombinace ikonek odemykají různé věci, čísla níže uvedená znamenají počet stisků - první číslo znamená ⊡, druhé číslo znamená △ a třetí ○.

Jiné oblečení: 1-2-3
Kojenecký režim: 4-2-3
Režim velké hlavy: 1-3-4
Zapnout oheň: 7-2-2
Zapnout super bloky: 1-2-4
Zapnout super strkání: 3-1-5
Vylepšené pohyby: 5-1-2
Skvělé držení: 3-3-2
Dětský režim: 4-3-3
Papírový režim: 5-3-7 or 5-2-7
Hrajte jako agent: 5-5-7
Hrajte jako byznysman: 3-0-0
Hrajte jako trenér: 5-6-7
Hrajte jako sekretářka: 5-4-7
Režim Pigmy: 4-2-5
Náhodné pohyby: 3-0-0
Turnajový režim: 0-1-1
Ukazatel úspěšnosti střel: 0-1-2
Mládežnický režim: 4-4-3

NBA HOOPZ
Cheaty
Zadejte následující kódy v obrazovce Vs předtím, než začne zápas:
Nekonečné turbo - ⊡, x3, ⊗, ○ x2, ↑
Malé hlavy - ⊡ x3, ⊗ x3, ←
Pláž - ⊗ x2, ○ x3, ←
Ulice - ⊡ x3, ⊗ x2, ←

NBA LIVE 2005
Cheaty zadávejte v obrazovce kódů
50,000 bodů- YISS55CZOE
klasický Hardwood Jersey- PRYI234NOB
všechny boty- FHM389HU8O
loga všech týmů- 1NVDR89ER2
Huarache 2K4- VNBA60230T
Nekonečný Nike Air- XVLJD9895V
Malý Zoom Generation- 234SDJF9W4
Shox- 2388HDFCBJ
LeBron II: 1KENZ023XZ
jiní Hornets Jersey: JRE7H4D90F
jiní Sonics Jersey: BHD87YY27Q

NEED FOR SPEED 2: HOT PURSUIT
Všechny kódy se zadávají v hlavním menu.
Odemknout BMW Z8:
⊡, →, ⊡, →, ⊡, △, R2, △
Odemknout HSV Coupe GTS:
L1, L2, L1, L2, R1, △, R1, △
Odemknout McLaren F1 LM:
⊡, R1, ⊡, R1, △, →, △, →
Odemknout Porsche Carerra GT:
←, →, ←, →, R1, R2, R1, R2
Odemknout Ferrari F50:
R1, △, R1, △, →, R2, →, R2
Odemknout Ferrari F550:
L1, ⊡, L1, ⊡, →, R1, →, R1

NFS: UNDERGROUND 2
Cheaty zadávejte v hlavním menu
200$- ↑, ↑, ↑, ←, L1, L1, R1, ↓.
Soundtrack- ↑, ↓, ↑, ↓, ↓, ↑, →, ←.
1000$- ←, ←, →, ⊡, ⊡, →, L1, R1.

NHL 2004
Zadejte jedno z následujících jmen a odemkne se vám speciální hráč
Theo Gobzinakis, Gabe Metal, Gob Stomper, Tom Whacker, Pat Wolfman nebo Craig Would - odemkne postavu z Gob
Terence Corso, Mike Cosgrove, Dryden Mitchell nebo Tye Zamora - odemkne postavu farmy mimozemských mravenců

NO ONE LIVES FOREVER
výběr mise
najeďte na „Load Game", držte L3 + R3 a stiskněte ⊗ pro vstup do obrazovky „Select Mission"

O

ONI
Přeskočení úrovně
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, R2, ⊡, ○, ⊡, L3, R3, R2, L1.
Nesmrtelnost
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, R2, ⊡, ○, ⊡, R3, L3, R3, ○.
Neomezený Phase Cloak
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, R2, ⊡, ○, ⊡, L1, R3, R2, L3.
Mód rotačních kulometů
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L1, L2, ⊡, ○, ⊡, R2, R2, L1, L3.
Antigravitační rukavice
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L1, L2, ⊡, ○, ⊡, R3, L3, ○, ⊡.
Smrt jednou ranou
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L1, L2, ⊡, ○, ⊡, L3, R3, ○, ⊡.
Výběr postavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, R2, ⊡, ○, ⊡, R2, R2, R2, R2.
Vyhublé postavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L1, L1, R2, ⊡, ○, ⊡, L3, R3, ⊡, ○.
Velké postavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L1, L1, R2, ⊡, ○, ⊡, R3, ⊡, ○, L3.
Velké hlavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L1, L1, R2, ⊡, ○, ⊡, START, ⊡, ○, START.

ONIMUSHA 2
Lehká obtížnost
Začněte hru a třikrát zemřete, pak si budete moci vybrat lehkou obtížnost, ve které ale nebudete ohodnoceni

Těžká obtížnost
Dokončete hru na normální obtížnosti

Super obtížnost
Dokončete hru na těžké obtížnosti

Bonusy
Dokončete hru a zpřístupní se vám uzamčené bonusy

Mód Team Onimusha s funkcí zabití jednou ranou
Dokončete mód Team Onimusha

Ultimátní mód
Dohrajte hru na obtížnost Hard, ve „Special Features" aktivujte „Ultimate Mode"

Mód Issen
Dohrajte minihru Oni Organization

Mód Mind Twister
Dohrajte hru s posbíranými všemi kresbami co ve hře jsou

Další kostým pro Jubeie
Najděte předmět „Fashionable Goods" dohrajte hru s hodnocením S. v sekci „Special Features" si pak aktivujte extra Jubeie

Další kostým pro Oyu
Dohrajte víceným hraním hru na 100% a buďte zadobře se všema NPC. Po odemčení všech scénářů v „Scenario Route" vstupte do „Special Features" a aktivujte extra Oyu

OPERATION WINBACK
Mód Trial
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Podržte △ a stiskněte START

Mód Max power mode
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte L1, R2, R2, R2, R2, △, ○, △, ○. Podržte L1 a stiskněte START

Mód Sudden Death
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte
R2, R2, R2, R2, ○, △, ○, △. Podržte L1 a stiskněte START

Všechny postavy v multiplayeru
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Podržte ○ a stiskněte START

ORPHEN: SCION OF SORCERY
Restart bitvy
Přerušte hru pokud jste v koncích. Zvolte „Equip" a objevíte se na začátku bitvy s plnou energií.

Q

QUAKE 3: REVOLUTION
Přeskočení úrovně
Při hře podržte L1 + R2 + L1 + SELECT a stiskněte ⊗, ○, ⊡, △, ⊗

P

PIRATES: THE LEGEND OF BLACK CAT
Hudba z SSX
Při hře podržte L1+ R1 a stiskněte ○, ⊗, △, R2, ⊡, ○. L3, START, R3, L3
Více peněz
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte △, R3, L1, ⊡, ⊗, R3, START, L3, ○, R2
Vylepšení galeony Wind Dance
Při hře podržte L1+ R1 a stiskněte R2, △, R3, L3, ⊗, ⊡, R3, START, L1, ○
Neomezeně předmětů
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte △, L1, START, R2, R3, L3, ⊡, ⊗, R3, ○
Meč
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte R3, START, R2, L3, ⊡, ⊗, L1
Zobrazení všech pokladů
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte R3, ⊗, △, L3, ○, L1, START, L3, ⊡, R2
Nezničitelná galeona Wind Dancer
Při hře podržte L1+ R1 a stiskněte START, △, L1, ⊗, R3, R2, ⊡, R3, ○, L3
Získání všech klíčů od truhel
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte ○, START, ⊗, ⊡, R3, L1, L3, R2, △, L3
Nesmrtelná Katarina
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte ⊗, ○, L3, △, R3, START, R3, L1, R2, ⊡
Nekonečně Wind Boost
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte START, L1, R3, ⊡, L3, ○, R2, △, ⊗, L3

PITFALL: THE LOST EXPEDITION
Doplnění energie
Držte L1 a L2 a pak stiskněte ←, ⊡, ○, ↓, ⊡, X, ⊡ a ○ (musíte mít čutoru)
Následující cheaty zadávejte v hlavním menu při držení L1 + R1
Lost Caverns
←, →, ←, →, △, △, △
Hraní za Nicole
←, ↑, ↓, ↑, ○, ↑, ↑
Originální Pitfall
○, ○, ←, →, ○, ⊡, ⊗, ↑, ○

PORTAL RUNNER
Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ○, ←, ○, →, ○, ⊡, ←, ←, →, R2
Plná energie
Zapauzujte hru, držte R2 a stiskněte ○, ○, ○, ⊡, ⊡, R2, R1, ↑,
Všechny FMV sekvence
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ←, →, ←, ↓, ↑, ↓, R1, ○, R2, ⊡

PREMIER MANAGER
Kódy se zadávají v průběhu zápasu
Zrušení všech cheatů
Stiskněte ⊗ 10x (modrý text)
Remíza
Stiskněte ⊗ 20x (žlutý text)
Nemůžete dát gól
Stiskněte ⊗ 25x (červený text)
Soupeři nemůžou dát gól
Stiskněte ⊗ 15x (zelený text)

PRIMAL
V hlavním menu nebo sekce bonusů dohromady podržte L1, L2, R1, R2, dokud se neobjeví „Magická tabulka". Zde pak zadávejte cheaty najetím do příslušného řádku, označením písmene a za držení ⊗ šipkou ← a → vyberte písmeno. Celé slovo pak potvrďte ⊡ a vyskočte z menu △.

Nesmrtelnost - DEMONISE
Odemčení kol ze Solum - SNOWFLIGHT
Odemčení kol z Aquis - CHARYBDIS

Odemčení kol z Setba - FLINTLOCK
Odemčení kol z Volva - SUNSTONE
Vyplnění celé karetní galerie - ARCANUM
Zabíjení jednou ranou - MORTIFIC
První bonus - SEABREEZE
Druhý bonus - AURORA
Třetí bonus - PSYCHOSIS
Čtvrtý bonus - MIRRORY
Pátý bonus - ASCENDANT

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

Začněte novou hru, ale zůstaňte stát na místě a neodcházejte z balkonu. Zmáčkněte a držte L3 a stiskněte sekvenci tlačítek ⊗, ●, ▲, ●, ▲, ⊗, ●, ●. Získáte přístup k tajné úrovni, která je 3D verzí původního *Prince of Persia*. Bohužel, úroveň není dodělaná, takže jí nelze dokončit.

HESLA NA KLASICKÉHO PRINCE
Level 2 KIEJSC
Level 3 DMKERC
Level 4 ACCVQC
Level 5 XRTLQC
Level 6 UHLCQC
Level 7 RXCTPC
Level 8 KBJOOC
Level 9 DFPJNC
Level 10 SWJJLC
Level 11 LAQEKC
Level 12 ZMBTOC

PRISONER OF WAR

Všechny úrovně
Jako heslo zadejte ger1eng5.
Zamčení úrovní
Jako cheat zadejte defaultm.
Všechny deníky
Jako cheat zadejte alltimes.
Všechna jádra
Jako cheat zadejte coretimes.
Žádná jádra, kromě stávajícího
Jako cheat zadejte farleymydog.
Pohled první osoby
Jako cheat zadejte Boston.
Pohled třetí osoby
Jako cheat zadejte Foxy.
Nekonečno peněz
Jako cheat zadejte Dino.
Změna velikosti hlídačů
Jako cheat zadejte Muffin.
Blbější hlídači
Jako cheat zadejte Quincy.
Vypnutí střelby
Jako cheat zadejte Fatty.

PRO EVOLUTION SOCCER

Tým Evropy (původní)
Vyhrajte European Cup za Anglii
Tým Holandska (původní)
Vyhrajte European Cup za Holandsko
Tým Německa (původní)
Vyhrajte European Cup za Německo
Tým Brazilie (původní)
Vyhrajte American Cup za Brazilii
Tým Argentiny (původní)
Vyhrajte American Cup za Argentinu
Tým světových All-Star
Vyhrajte International Cup za jakýkoli tým
Tým evropských All-Star
Vyhrajte International Cup za Francii

PRO EVO SOCCER 3

Zvednutí statistik týmu o 5 bodů
Následující čísla zadejte v Enter Code
1042 - Argentina 1055 - Australia
1000 - Austria 1001 - Belgium
1043 - Brazil 1002 - Bulgaria
1031 - Cameroon 1024 - Chile
1050 - China
1056 - Classic Argentina
1057 - Classic Brazil
1058 - Classic England
1059 - Classic France
1060 - Classic Germany
1061 - Classic Italy
1062 - Classic Netherlands
1045 - Colombia 1038 - Costa Rica
1003 - Croatia 1004 - Czech Republic
1005 - Denmark 1046 - Ecuador
1032 - Egypt 1006 - England
1007 - Finland 1008 - France
1009 - Germany 1010 - Greece
1011 - Hungary 1051 - Iran
1012 - Ireland 1013 - Italy
1039 - Jamaica 1052 - Japan
1040 - Mexico 1033 - Morocco
1014 - Netherlands 1034 - Nigeria
1015 - Northern Ireland
1016 - Norway 1047 - Paraguay
1048 - Peru 1017 - Poland
1018 - Portugal 1019 - Romania
1020 - Russia 1054 - Saudi Arabia
1021 - Scotland 1035 - Senegal
1022 - Serbia & Montenegro
1023 - Slovakia 1024 - Slovenia
1036 - South Africa
1053 - South Korea
1025 - Spain 1026 - Sweden
1027 - Switzerland 1037 - Tunisia
1028 - Turkey 1029 - Ukraine
1041 - United States of America
1049 - Uruguay 1030 - Wales
1999 - Zvýšení statistiky všech týmů
2999 - Snížení statistiky všech týmů

PRO RALLY 2002

Všechna auta, tratě a režimy
Jako jméno zadejte PEROPAVO
Všechna auta
Jako jméno zadejte MACHOMAN
Všechny tratě
Jako jméno zadejte MORATA
Všechny bonusy z Arcade módu
Jako jméno zadejte THEMASTER
Všechny režimy
Jako jméno zadejte PACMAN
Mód Challenge
Jako jméno zadejte CUAQUEZ
Mód Trophy
Jako jméno zadejte MADDUCK
Šampionát v profi módu
jako jméno zadejte OOOH SI

PROJECT EDEN

Cheat mód
Najeďte do menu týmů a podržte SELECT. Na levé an. páčce stiskněte ↑ a třikrát s ní opište 360° po celém obvodu ve směru hodinových ručiček. V pravém dolním rohu se objeví ikona cheatového menu.

PSI OPS

Urodilo se nám hodně kódů, proto se musely rozdělit do více sekcí. V hlavním menu najeďte na Extra Content a stiskněte R1. Hra vás přepne do obrazovky s klávesnicí, na které zadáváte kódy.

Super PSI - 456456
Všechny schopnosti - 537893
Nesmrtelnost - 548975
Neomezená munice - 978945
Bezhlaví hráči - 987978

Speciální mise
Up And Over - 020615
Pitfall - 05120926
TK Alley - 090702
Gear Gauntlet - 154684
Bottomless Pit -154897
Tip The Idol - 428584
Gnomotron - 456878
Psi Pool - 565485
Bouncy Bouncy - 568789
Aura Pool - 659785
Panic Room - 76635766
Gasoline - 9442662
Stop Lights - 945678

Další režimy
Arcade - 05051979
Spolupráce - 07041979
Temno - 465486
Režim přežití - 7734206

Změna vzhledu
Bikini Marlena - 135454
Sara - 135488
Tonya - 136876
Training Barret1 - 196001
Training Barret2 - 196002
Training Barret3 - 196003
Training Barret4 - 196004
Training Barret5 - 196005
Training Barret6 - 196006
Wei Lu - 231324
Fetish Pyro - 231644
MP1 - 321646
Dock Worker - 364654
Soldier - 365498
Clown General - 431644
Burned Soldier - 454566
Stealth Nick - 456498
General - 459797
Psi Sara - 468799
Jov Leonov - 468987
Urban Nick - 484646
Marlena - 489788
Barrett - 497878
Scorpion - 546546
Training Nick - 564689
Tranquility Wei Lu - 654654
MP3 - 654659
Saranae - 65496873
Suicide Sara - 678999
Jack - 698798, MP2 - 698799
Wasteland Nick - 975466
Dragon Wei Lu - 978789
Labcoat - 998789

R

RAINBOW SIX 3

Odemčení všech misí
V hlavním menu zadejte L1, R2, L2, R1, ←, →, ⊡, ◎

RAYMAN M

Všechny postavy
Jako jméno zadejte PUPPETS, potom stiskněte R2 + ◎ + ⊡ pro aktivaci
Všechny levely
Jako jméno zadejte ALLRAYMANM, potom stiskněte R2 + ◎ + ⊡ pro aktivaci
všechny bojové arény
Jako jméno zadejte ALLFISH, potom stiskněte R2 + ◎ + ⊡ pro aktivaci
Všechny závodní okruhy
Jako jméno zadejte ALLTRIBES, potom stiskněte R2 + ◎ + ⊡ pro aktivaci
Všechny obleky
Jako jméno zadejte CARNIVAL, potom stiskněte R2 + ◎ + ⊡ pro aktivaci
Grafika z dob starého filmu
Jako jméno zadejte OLDTV, potom stiskněte R2 + ◎ + ⊡ pro aktivaci

RAYMAN 2: REVOLUTION

Cheat mód
Při hře vstupte do obrazovky voleb. Najeďte do „Sound", označte „Mute" a podržte L1 + R1. Následně stiskněte R2, R2, R2, R2, L2, R2. Nelze použít v první úrovni.

RATCHET & CLANK 3

Pro odemknutí dvojitého laserového meče přerušte hru a zadejte tento kód:
●, ●, ●, ●, ↑, ↓, ←, ←
Pro odemknutí dema hry *Sly 2*, podržte L1, L2, R1 a R2 na titulní obrazovce.

RC REVENGE PRO

Všechny vozy
V hlavním menu stiskněte L1, L2, R1, R2, ◎, ⊡
Všechny tratě
V hlavním menu stiskněte L1, R1, R2, ⊡, ◎
Odemknutí dalšího poháru
V hlavním menu stiskněte L1, R1, R2, L2

RED FACTION 2

Kódy zadávejte v cheat menu
Hopsavé granáty
◎, ◎, ◎, ◎, ◎, ◎, ◎, ◎
Obrana proti kulkám
◎, ◎, ◎, ◎, ▲, ⊗, ◎, ◎
Výbuchující nepřátelé
⊡, ⊗, ◎, ▲, ◎, ⊗, ⊡, ▲
Ohnivé kulky
⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡
Výbušniny
▲, ◎, ⊗, ⊡, ▲, ◎, ⊗, ⊡
Nekonečná munice
⊡, ▲, ⊗, ◎, ⊡, ◎, ⊗, ▲
Nekonečné granáty
◎, ⊗, ◎, ⊡, ⊗, ◎, ⊗, ◎
Vylepšená munice
⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊡, ◎, ⊗, ⊗
Rychlé koleje
◎, ⊡, ◎, ⊡, ⊗, ⊗, ▲, ▲
Větší energie
⊗, ⊗, ⊡, ▲, ⊡, ▲, ◎
Všechny úrovně
◎, ⊡, ⊗, ▲, ⊡, ◎, ⊗, ⊗
Odemčení všech cheatů
▲, ▲, ⊗, ⊗, ⊡, ◎, ⊡, ◎
Odemčení všeho
⊡, ◎, ▲, ◎, ⊡, ⊗, ▲, ⊗
Zpestření hry 1
▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
Zpestření hry 2
⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗

REDCARD SOCCER 2003

Odemčení všeho
Jako jméno zadejte BIGTANK.

REIGN OF FIRE

Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ◎, ◎, ←, ←, ⊡, ↓, ↑, ◎
Následující cheaty zadávejte při zapauzované hře
Přeskočení úrovně
⊡, ▲, ←, Down, →, ▲, →, ↑, ⊗
Nesmrtelnost
⊗, ▲, →, ←, ◎, ↑, ↓, ↓, →, ◎, ◎
Větší síla
⊗, ▲, →, ↑, →, ▲, ◎, →
Seženutí všeho
⊡, ▲, ←, ↓, ⊡, ⊡
Kozí mód
▲, →, ←, ←, ◎, ▲, ⊡, →, ↑

RESIDENT EVIL: SURVIVOR 2

Tajné hlášení
V každé úrovni sesbírejte opravdu všechny zprávy a získáte složku „Secret Report".
Mód Vs Roach
V režimu Dungeon dokončete první misi.

Panzerfaust EX
Dohrajte hru v režimu Vs. Roach a zpřístupní se vám v tom samém módu Panzerfaust EX s nekonečnou municí.
Chris Redfield
Dokončete Inferno 6. misi a získáte Chrise Redfielda s Linear Launcherem a nekonečnou municí v něm

Rodrigo
Dokončete všechny jeskynní mise včetně Inferna 7. mise a získáte Rodrigua vyzbrojeného pouze nožem.
Vylepšení parťáka
Dokončete hru a vašemu partnerovi se v arkádě zvýší level na 4. Dokončete hru podruhé a bude na 8. levelu.

RICHARD BURNS RALLY

Zpřístupnění všeho
Jako jméno napište „in Cajun" a nebudete muset dělat licence

RIDGE RACER V

Tajemství
Dokončete Grand Prix režim tak, že v každém závodě skončíte jako první, čímž se vám otemknou extra režimy.
Duel
Pokud porazíte časy tajných aut, budete vyzváni k duelu. Porazíte-li protivníka, necháte si jeho auto. Získáte-li všechny čtyři (Angel, Devil, Pluto a Spirit), budete závodit proti všem najednou!
Výdrž
Pokud se vám podaří postupně najet 999 kilometrů, odemkne se speciální režim 99 Trial Endurance Race.

ROCKY

ODEMKNĚTE TAJNÉ BONUSY
Podržte R2 v hlavním menu a zadejte následující kódy.
Odemkněte všechno ↑, ↓, ↓, ←, ←, L1
Odemkněte Rocky sochu →, →, →, ←, →, L1
Double Punch Damage →, ↓, ←, ↑, ←, L1
Dvojitá rychlost ↓, ←, ↓, ↑, →, L1
Maximální statistika ←, ↑, ↑, ↓, →, L1
Maximální statistika →, ↓, ↓, ↑, ←, L1
(Movie režim)
Vyhrajte boj →, →, ←, ←, ↑, L1
(Movie režim) (during fight press L2 + R2)

ROBOT WARS

Zpřístupnění všeho
Jako jméno zadejte JPEARCE

RTX RED ROCK

Výběr úrovně
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↓, ← (2x), ↓, ←, ↓, →, ↓, ←, ↓. Vraťte se do hlavního menu a dejte R1 pro zobrazení menu výběru úrovně
Super zbraně
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte →, ↑, ↓ (2x), ↑, → (2x), ↑, ↓ (2x)
Další speciální vybavení
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ←, ↓, ↑, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↓
Další předměty
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte → (5x), ← (3x), ↑ (2x)
Lehká obtížnost
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↑, ↓ (8x), ↑
Normální obtížnost
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Těžká obtížnost
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↓, ↑ (8x), ↓
Lepší progresivní scanování
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte →, ↑, → (2x), ↑, → (3x), ↑, →

RUNE: VIKING WARLORD

Nesmrtelnost
Zapuzujte hru a stiskněte ⊡, ◎, ←, →, ◎, ⊡

Maximální síla run
Zapuzujte hru a stiskněte
↑, ↓, ←, →, ▢, ◯

S

SAVAGE SKIES
Všechny příšery
V hlavním menu zadejte ←, →, ←, ←, →, ⊗
Všechny úrovně pro multiplayer
V hlavním menu zadejte ←, →, ←, ←, →, ←, →, ⊗
Nesmrtelnost
Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ⊗, ↑, ⊗
Splnění všech úkolů
Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↓, ↑, ↓, ↓, ⊗
Získání krystalu
Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ←, ↑, →, ↓, ←, ⊗, ⊗

SCALER
Cheaty se zadávají v obrazovce nastavení audia
200,000 - L1 x2, R1 x2, ◯, ▢, ◯
Doplnění energie - R1, L1, R1, L1, ◯ x2, ▢ x2, R1, ▢
Nekonečně bomb - R1 x2, L1 x2, ◯ x2, ▢

SCOOBY DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS
Všechny powerupy
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte ◯, ▢, **Všechny FMV sekvence**
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte ▢, ▢, ▢, ◯, ◯, ◯, ▢, ◯, ▢
Prohlédnutí titulků
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte ▢, ◯,

SEEK AND DESTROY
1000 zlata
V prvním městě napište na růžový tank heslo KWNOHIRO
Hopsavé bomby
V prvním městě napište na růžový tank heslo KKHWEEEE
Protiletecký kulomet
V prvním městě napište na růžový tank heslo GSASINRI
Velká vlajka
V prvním městě napište na růžový tank heslo ODGRITRO

SHADOW OF MEMORIES
Konce
Ve hře je celkem šest různých zakončení: dohrajte hru s pěti různými normálními konci pro přístup k speciálnímu prodloužení, kde máte přístup k speciálnímu zakončení.
Filmy
Dohrajte hru jednou pro odemknutí filmu z Tokyo Games Show 2000. Dohrajte hru se třemi různými konci pro film z privátní evropské výstavy Konami. Dohrajte hru na všech šest zakončení pro odemknutí dalšího filmu z Tokyo Games Show 2000.

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER
V hlavním menu označte options a zadejte některý z cheatů:
Všechny postavy, úkoly a prkna
Podržte R2 + → a stiskněte △, ▢, △, ◯, △
Výběr úrovně
Podržte R1 + → a stiskněte △, ▢, △, ◯, △
Status na maximu
Podržte L1 + → a stiskněte △, △, ◯, △
Všechny FMV sekvence
Podržte L1 + ← a stiskněte △, △, ◯, △
Všechny cheaty
Podržte R2 + ← a stiskněte △, ▢, △, ◯, △

SHELLSHOCK 'NAM 67
Vzpomínáte si na obrazovku s nápisem „stiskněte Start"? Tak právě tam se zadávají následující cheaty.
V zapauzované hře si budete moct přičarovat nějakou flintičku po zadání kódu
↑, ↓, ←, →, ◯, ▢, ↑, ↓, ←, →, ◯, ▢
Trošičku legrace užijete s cheatem ↑, R2, ◯, ←, △, ▢, L2, L1, ◯, R1
A nesmí chybět ani klasika - nesmrtelnost: R3, L3, →, ←, L1, R1, R3, L3, →, ←, L1, R1
A k čemu by byla zbraň bez munice? R2, R1, △, L2, L1, ↑, R2, R1, △, L2, L1, ↑
Tak už to konečně můžete střihnout do poslední mise. Jen nacvakejte L2, R2, L1, R1, L1, L2, L2, R2, L1, R1, R1, R2

SHREK2
1000 penízků
Zapauzujte hru, vstupte do poznámkového bloku a zadejte ←, ↑, ⊗, ◯, ←, ↑, ⊗, ◯, ←, ↑, ⊗, ◯, ↑, →, ↓, ←, ↑
Bonusové minihry
Zapauzujte hru, vstupte do poznámkového bloku a zadejte ←, ↑, ⊗, ◯, ←, ↑, ⊗, ◯, ←, ↑, ⊗, ◯, ◯, ◯, ▢, ◯, ◯
Plné zdraví
Zapauzujte hru, vstupte do poznámkového bloku a zadejte ←, ↑, ⊗, ◯, ←, ↑, ⊗, ◯, ←, ↑, ⊗, ◯, ↑, →, ↓, ←, ↑.
Všechny cheaty
Zapauzujte hru, vstupte do poznámkového bloku a zadejte ←, ↑, ⊗, ◯, ←, ↑, ⊗, ◯, ←, ↑, ⊗, ◯, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑

SILENT HILL 2
Extra menu
Stiskněte v menu L1+L2

SILENT SCOPE
Alternativní ovládání
Připojte myš s USB konektorem do konzole, vyjměte ovladač a hra je podstatně snazší a ovládání intuitivnější...
Mód „Profesionál"
Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 4x START. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Zaměrovač a ukazatel nepřátel je nyní vypnut.
Mód „Noční vidění"
Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 5x START. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Nyní máte možnost hrát ve tmě za pomoci pušky s nočním viděním.
Převedení životu na čas
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ◯. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a půl života se přemění na 5 vteřin. Cheat lze opakovat.

Převedení času na životy
Zapauzujte hru a stiskněte △, ⊗, →, ←, →, ←, ◯, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a 5 vteřin se přemění na půl života. Cheat lze opakovat.

SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE
Přeměna životu na čas
V Arcade módu zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ◯
Přeměna času na životy
V Arcade módu zapauzujte hru a stiskněte ◯, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑
Tři kredity
Dohrajte hru 16x
Čtyři kredity
Dohrajte hru 31x
Neomezené kredity
Dohrajte hru 101x

SILPHEED: THE LOST PLANET
Všechny zbraně
Jako jméno napište GLOIRE

SIMPSONS ROAD RAGE
V options podržte L1+R1 a namačkejte následující kombinace
Apuovo vánoční auto
△, △, ◯, △
Bartův „Frankenstein Soap Racer"
△, △, ◯, ⊗
Atomový autobus
△, △, ▢, ⊗
Červená bedna
△, △, ▢, ◯
Noc
⊗, ⊗, ⊗, ⊗
Autíčko s limonádou p. Burnse
△, △, ▢, ▢

SKY ODYSSEY
Auto Gyro
Dohrajte všechny levely ve Sky Canvas režimu s více než 90 body.
UFO
Dohrajte všechny levely v Target režimu s hodnocením gold.
ME-262
Dohrajte Adventure režim.
Stealth Fighter
Dohrajte všechny levely v Adventure režimu pod deset minut.
Všechny mise
Jděte do mission obrazovky a stiskněte SELECT, ⊗, △, L1, L2 + L2.
Všechna letadla
Jděte do obrazovky letadel a stiskněte ▢, ◯, L1, L2 a SELECT.

SLED STORM
Odemčení všech tratí a skútrů
V obrazovce Press Start podržte L1 + R1 a stiskněte ◯, ▢, ↑, ◯, △, ↓.

SLY 2: BAND OF THIEVES
Time Rush
Zapauzujte hru a namačkejte ↓, ↓, ↑, ↓, →, ←

SMUGGLER'S RUN
Neviditelnost
Zapauzujte hru a stiskněte R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.
Lehčí vozy
Zapauzujte hru a stiskněte L1, R1, R1, R2, R2, R2.
Vypnutá gravitace
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑.
Zvýšení časového skoku
Zapauzujte hru a stiskněte R1, L1, R2, R2, →, →, →.
Snížení časového skoku
Zapauzujte hru a stiskněte R2, R2, L1, L1, ←, ←, ←.

SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
Přerušte hru a zadejte následující kódy:
Neviditelnost -
R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.
Světlejší auta -
L1, R1, R1, R2, R2, R2.

SOLDIER OF FORTUNE
Nesmrtelnost
Při hře stiskněte L1+L2+R1+R2 a přimáčkněte ←.
Nekonečná munice
Při hře stiskněte SELECT, podržte R1+▢ a nakonec ←.
Těžké zbraně
Při hře stiskněte START, podržte R2+R2+▢ a stiskněte ←.
Chladné zbraně a výbušniny
Při hře stiskněte START, podržte L1+R1+▢ a stiskněte ←.
Bez nabíjení
Při hře stiskněte START, podržte L1 + R2 + R1 + ▢ a stiskněte ←.
Žádné cíle
Při hře stiskněte START, podržte L1 + R2 + ▢ a stiskněte ←.
Žádná gravitace
Při hře stiskněte START, podržte L1 + R2 + R2 + ← + ▢ a stiskněte START.

SONIC HEROES
Po výběru úrovně ve hře dvou hráčů držte ⊗ a △, vaše postavičky pak budou o něco hezčí. Zde jsou další bonusy, které lze ve hře získat
Dvojbob v multiplayeru
Sesbírejte 80 emblémů
Tratě pro experty v multiplayeru
Sesbírejte 120 emblémů
Quick Race režim pro multiplayer
Sesbírejte 100 emblémů
Okruhy v multiplayeru
Sesbírejte 60 emblémů
Speciální tratě v multiplayeru
Sesbírejte 40 emblémů
Team Battle v multiplayeru
Sesbírejte 20 emblémů
Písnička 'FOLLOW ME'
Dohrajte Story mód s týmem Rose
Písnička 'TEAM CHAOTIX'
Dohrajte Story mód s týmem Chaotix
Písnička 'THIS MACHINE'
Dohrajte Story mód s týmem Dark
Písnička 'WE CAN'
Dohrajte Story mód s týmem Sonic
Písnička 'WHAT I'M MADE OF'
Dohrajte finální příběh

SPACE CHANNEL 5 PART 2
Získání kontroly nad CPU
Zapauzujte hru, podržte L1 + R1 a stiskněte ◯, △, ▢

SPLASHDOWN
Cheatový mód
V hlavním menu vyberte volby, držte R2 a rychle namačkejte
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ▢, ◯, ▢, ◯
CPU vás neskopne
Jako kód zadejte TopBird
Těžké tratě
Jako kód zadejte Hobble
Nejlepší provedení
Jako kód zadejte PMeterGo
Všechny tratě
Jako kód zadejte Passport
Všechny postavy
Jako kód zadejte AllChar
Všechny obleky
Jako kód zadejte LaPinata
Super nadupané AI
Jako kód zadejte AllOutAI
Všechny konečné sekvence
Jako kód zadejte Festival
Hraní časovek proti UFU
Jako kód zadejte IBelieve

SPIDERMAN: THE MOVIE
Zápas proti Pilounovi
Abyste si mohli zabojovat proti Pilounovi, vyberte v tréninku nácvik normálního boje. Po poražení prvních 59 nepřátel na vás narukuje obávaný naolejovaný Piloun.
Odemknutí minihry Pinhead Bowling
Získejte při hře dohromady více jak 10 000 bodů a v režimu trénink si zahrajte kuželky (nebo spíš skopávačky?).
Zpřístupnění druhého příběhu za Zeleného goblina
Dohrajte hru na obtížnosti Hero. Nyní můžete hrát za zeleného Goblina.
Nekonečné zásoby pavučin
Získejte při hře dohromady 50 000 bodů.
Zpřístupnění tajného filmečku s Vulturem
Získejte při hře dohromady 20 000 bodů.
Zpřístupnění tajného filmečku se Shockerem
Získejte při hře dohromady 30 000 bodů.
Cheaty zadávejte v cheatovém menu
girlnextdoor - hra za Marry Jane
hermanschultz - hra za Schockera
serum - hra za vědce
knuckles - hra za syčáka 1
stickyrice - hra za syčáka 2
thugsrus - hra za syčáka 3
captainstacey - hra za pilota vrtulníku
freakout - hra za Spideye ala Matrix
realhero - hra za policejního důstojníka
organicwebbing - hevyčerpatelné pavučiny
koala - hdemknutí všech komb
romitas - zpřístupnění přeskoku úrovně při pauze
imiarmas - zpřístupnění všech úrovní
dodgethis - útoky po vzoru Matrixu
joelspeanuts - nepřátelé s velkými hlavami
spiderbyte - malý Spider-Man
goestoyourhead - Spidey s velkou hlavou
underthemask - first-person perspektiva
headexplody - odemknutí bonusových tréninků

SPIDER-MAN 2
Před započetím nové hry zadejte jako jméno HCRAYERT a po startu budete mít o něco lepší postavu.
Pokud dokončíte hru na 100%, zkuste zadat cheat FLUWDEAR a budete si moc vybrat misi.

SPY HUNTER
FMV sekvence z průběhu vytváření hry
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo MAKING a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
FMV sekvence seriálové znělky
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo GUNN a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
Saliva: tvé nakažení
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo SALIVA a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
FMV sekvence o navrhování hry
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo SCW823 a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.

FMV sekvence zkušebního spuštění
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo WWS413 a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.

SPYHUNTER 2

Chcete-li si hru trochu (no, vlastně dost) ulehčit,
zadejte následující kód přímo v hlavním menu.
Zpřístupnění všech misí a zbraní
L1, R2, R2, R1, R1, R2, R2, L1
Pauzněte hru pro zadání těchto kódů:
Nekonečná munice
R1, L1, R2, R2, R2, R1, L1, R2, R2
Nesmrtelnost
L1, L1, L1, R2, L1, R1, R1, L1, R2

SSX

Zpřístupnění všeho
V Options podržte L1 + R2 + R1 + R2 a stiskněte ↓, ←, ↑, →, ⊗, □, △, ○.
Statistiky na maximu
V Options podržte L1 + R2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, □.

SSX TRICKY

Mix Master Mike:
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, ⊗, →, ⊗, ⊗, ↓, ⊗, ⊗, ←, ⊗, ⊗, ↑.
Prkno Mallora (pouze pro Elise)
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, ⊗, →, ○, ○, ↓, △, △, ←, □, □.
Lepivé prkno
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte □, □, →, △, △, ↓, ○, ○, ←, ⊗, ⊗, ↑.

STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCE

Plná munice
Zapauzujte hru, držte R1+R2 a stiskněte SELECT
Všechny zbraně
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + L3+ R1 + R2 a stiskněte SELECT
Automatické zaměřování
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 a stiskněte SELECT
Doplnění štítů na 100
Zapauzujte hru, držte L1 + R1 a stiskněte SELECT
999 životů
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte SELECT
God mód
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R3 + R1 + R2 a stiskněte SELECT
Nemrtvý mód
Zapauzujte hru, držte R1 + R2 + R3 + L1 + L2 + L3 a stiskněte SELECT

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

Univerzální kód
Jako kód zadejte PNYRCADE
Nesmrtelnost
Jako kód zadejte QUENTIN
Z-95
Jako kód zadejte HEADHUNT
Vypnutí údajů v kokpitu
Jako kód zadejte NOHUD
Jiné úhly kamery
Jako kód zadejte DIRECTOR
Obrácené ovládání
Jako kód zadejte JARJAR
Vzkaz od programátorů
Jako kód zadejte MAGGIE

STAR WARS: STARFIGHTER

Odemčení všech cheatů
Jako kód zadejte OVERSEER
Nesmrtelnost
Jako kód zadejte MINIME
Tajné lodě za bonusové mise
Jako kód zadejte BLUENSF
Mise pro multiplayer
Jako kód zadejte ANDREW
Vypnutí pohledu kokpitu
Jako kód zadejte NOHUD
Galerie nepřátelských lodí
Jako kód zadejte SHIPS
Obrázky lodí a postav
Jako kód zadejte HEROES
Skicy
Jako kód zadejte PLANETS
Obrácené ovládání
Jako kód zadejte JARJAR
Vzkazy programátorů
Jako kód zadejte LTDJGD
Původní obrazovka
Jako kód zadejte SHOTS, SIZZLE nebo HOTEL
Tým programátorů
Jako kód zadejte TEAM
Obrázek Simona
Jako kód zadejte SIMON
Jamesův den v práci
Jako kód zadejte JAMES
Titulky
Jako kód zadejte CREDITS
Vánoční FMV sekvence
Jako kód zadejte WOZ
Jiné úhly kamery
Jako kód zadejte DIRECTOR. Tlačítko SELECT přepíná kamery

STAR WARS: RACER REVENGE - RACER 2

cheatový mód
v tabulce zápisu rekordů se podepište jako NO TIME

všechny tratě
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte →, ←, →, ←, ○, □, ○, □

těžká obtížnost
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △

zpřístupnění původních návrhů
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte →, □, ←, ○, ↓, ⊗, ↑, △

STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

Boba Fett
V hlavním menu stiskněte □, ○, △, ○, □. kód vypnete kombinací □, **bojový tank AAT**
V hlavním menu stiskněte ○, □, ○, □. kód vypnete kombinací ○, □, △, ○, □
Silná královna Amidala:
v hlavním menu stiskněte ↓, SELECT, ↑, SELECT, ←, →, SELECT
jezdci Naboo Kaadu
v hlavním menu stiskněte L1, R1, L2, R2
jezdci Shaak
v hlavním menu stiskněte ↑, →, ↓, ←, SELECT
nekonečný boost
v hlavním menu stiskněte L1, R2, L1, R2, □, SELECT
Space Freighter
v hlavním menu stiskněte L1, R1, SELECT, ○
bojové arény
v hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←
mód Death Star
v hlavním menu stiskněte R1, R1, R1, R1, ↑, ←
Super honk
v hlavním menu stiskněte ○, ○, ○, ○, L2, SELECT
ježdění pozpátku
v hlavním menu stiskněte L2, L2, L2, L2, ○, SELECT
rychlé a malé tratě
v hlavním menu stiskněte L1, L1, L1, L1, R2, □
rotační mód
v hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, ←, ↑, ↓
klouzavý mód
v hlavním menu stiskněte ←, →, □, ○, L1, L2

STARSKY & HUTCH

Odemčení všeho
Jako jméno na řidičák udejte VADKRAM

STATE OF EMERGENCY

Neomezená munice
L1, L2, R1, R2, △
Nesmrtelnost
L1, L2, R1, R2, ⊗
Neomezený čas
L1, L2, R1, R2, ○
Silnější postava
L1, L2, R2, R1, □
Všechny zbraně
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte 3x □, L1, R1, R2 a 5x □

STREET FIGHTER EX 3

Tajní bojovníci
Abyste je odemkli, musíte opakovaně porazit Original režim, ale pokaždé s jinou postavou. Vždy se vám odemkne jedna postava, celkem jich je devět.
Tajné medaile
Získejte všech devět medailí každého týmu v režimu Career pro odemknutí následujících voleb:
Bronzová: Sakura je hlasatel.
Stříbrná: Odemknete Bisona 2.
Zlatá: Odemknete Evil Ryu.
Platinová: VS Buson 2 a Vs True Bisson přibudou do režimu Arena.

STREET HOOPS

V cheatovém menu zadejte kódy:
Perfektní střílení:
○, ○, ○, □, □, □, R1, R2
Urychlení času:
○, ○, ○, □, □, □, L1, L2
Power game:
R2, ○, L2, ○
Odemknutí nových míčů:
ABA: ○, R2, □, R2
Black: R2, L2, ○, L2
Normal: R1, □, □, L1
Odemknutí nových uniforem:
Clown: □, L1, □, ○
Cowboy: ○, R2, R2, R1
Kung Fu: ○, ○, □, L1
Pimp: L1, □, ○, L2
Santa: R2, L2, R2, L2
Tuxedo: L2, L2, ○, □
Block party:
R1, ○, L2, R2
Rychlý čas:
○, ○, ○, □, □, □, L1, L2
Odemknutí Lil Romeo a Master P:
Pro odemknutí této dvojice utraťte v obchodě Foot Action několik tisíc dolarů.
Odemknutí DJ Mugz, Cypress Hill, Bobo:
Pro odemknutí těchto hvězd projděte turnajový mód na obtížnost „Greatest of All Time".
Odemknutí Half-Man, Half-Amazing:
Poražte Urban Hitmana ve světovém turnajovém módu.
Odemknutí Xzibit:
Vyhrajte Lord of the Court ve Venice Beach.

STUNTMAN

Odemčení všeho
Jako jméno zadejte „BiNdErS".
Všechny hračky
Jako jméno zadejte „Turnips".
Všechny trailery
Jako jméno zadejte „BonNeTT".
Všechna auta
Jako jméno zadejte „Sez4Jnr".

SUNNY GARCIA SURFING

V titulní obrazovce podržte L1+ R1 a zadejte některý z cheatů:
Všechny postavy
←, ○, ↑, →, ○, ←, ←
Všechna prkna
←, ○, ↑, ↓, ○, ←, ↓, ○, ⊗

SUPER BUST-A-MOVE

Další svět
V obrazovce s nápisem „Push button" stiskněte △, ←, →, △.
Tajné postavy
V obrazovce s nápisem „Push START button" stiskněte △, →, ←, △.

SUPERCAR STREET CHALLENGE

Furasshu-sama
Na obrazovce výběru automobilu zadejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, ⊗

SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

Následující cheaty zadávejte v cheatové obrazovce - v hlavním menu stiskněte □, vyberte Game Options a vyberte položku „Cheats"
Všechny postavy - Peeps
Všechny lokace - 80Day
Všechno vybavení - Werit
Všechny plavky - Greed
Všechny plážové domky a bonusy - Mypad
Všechny minihry - Major
Všechny obtížnosti - Champ
Vypnutí šipek - Whine
Slunečný míč - Hot 1
Velký míč - Golem
Kokosový ořech - Milky
Nízká gravitace - Space
Vysoká gravitace - Zippy
Hřebíkový mód - Nails
Pulzující hlavy - Exosz
Pištivé hlasy - Mouse
Hluboké hlasy - Horse
Všechny FMV sekvence - Musak
Všechny trailery - Gamon

T

TERMINATOR 3: REDEMPTION

V hlavním menu zvolte Credits
Odemknutí všech úrovní: držet ○+R2+△
Nesmrtelnost: držet ○+R1+R2
Všechna vylepšení: držet ○, △, L1

THE GETAWAY

Zdvojená energie
Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↑, ←, ←, →, →, ○, ○, ↓

Neomezená munice
Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↓, ←, →, △, ↑, ↓, ←, →, □

Opancéřovaný vůz
Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↓, ←, →, □, △, ○

Volné jízdy
Při úvodní FMV animaci namačkejte △, △, △, ←, □, △, △, △, ←, ○

THE GREAT ESCAPE

Nekonečná munice
Zapauzujte hru a namačkejte □, ○, L2, R1, R2, L1, ○, □, L1, R1, L1, R1

Volba úrovně
V hlavním menu stiskněte □, L2, □, R2, ○, R1, ○, L1, L2, R2, ○, □

Všechny FMV sekvence
V hlavním menu stiskněte L2, L1, □, ○, ○, R2, R1, □, □, ○, L1, R1

THE HULK

Cheatové kódy
GMMSKIN - nesmrtelnost
FLSHWND - regenerátor
GRNCHTR - nekonečné napojení
HLTHDSE - dvojitá energie (Hulk)
BRNGITN - dvojitá energie (nepřátelé)
MMMYHLP - poloviční energie nepřátel
NMBTHIH - vymazání nejlepších výsledků
TRUBLVR - výběr úrovně
ANGMNGT - plný ukazatel Rage
FSTOFRY - špatné pěsti
BRCESTN - vyřešení hádanek
Následující kódy na zpřístupnění filmečků se zadávají do univerzálního terminálu. Jeden je v části Infiltration
SANFRAN, PITBULL, FIFTEEN, NANOMED, JANITOR

THE INCREDIBLES

Zapauzujte hru, vstupte do „secrets" a zadejte cheat
Zabíjení jednou ranou- KRONOS
Laserové oči- GAZERBEAM
Nekonečná incredi-síla pro Elastigirl- FLEXIBLE
Nekonečná incredi-síla pro Mr. Incredible- SHOWTIME
Zničení všeho poblíž- SMARTBOMB
Rychlejší hra- SASSMODE
Doplnění 25% života- UUDDLRLRBAS
Ohnivá stopa- ATHLETESFOOT
Velké hlavy- EINSTEINIUM
Malé hlavy- DEVOLVE
Hra je 20% lehčí- BOAPLACE

THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Všechny cheaty budou aktivní po dokončení celé hry.
Obnovení energie
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, ↓, ⊗, ↑
Obnovení munice
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊗, ↓, △, ↑
Přidání 1000 zkušenostních bodů
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊗, ↓, ↓, ↓
Zkušenosti na 2. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ○, →, ○, →
Zkušenosti na 4. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, ↑, △, ↑
Zkušenosti na 6. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte □, ←, □, ←
Zkušenosti na 8. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊗, ⊗, ↓, ↓
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, □, ⊗, ○
Neomezené střely
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte □, ○, ⊗, △
Ničivé útoky
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte □, □, ○, ○. Silné útoky budete moci v boji aktivovat držením △
Celá komba
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, ○, △, ○

Malí nepřátelé
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + L1+ L2 a stiskněte △, △, ✕, ✕

Zpomalení
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + L1+ L2 a stiskněte △, ○, ✕, □

THE MARK OF KRI

Nesmrtelnost
V obrazovce „Press Start" stiskněte □, ○, ✕, □, ○, □, ✕, ○, ✕, □, ○, ✕. Poté najeďte do sekce Cheats a ✕ zaktivujte poslední kartu.
Následující cheaty zadávejte v obrazovce „Press Start"
Plná energie- ✕, ✕, ✕, ✕, □, □, □, □, ○, ○, ○, ○
Neomezené šípy- ✕, ○, □, □, ✕, □, ○, ○, ✕, □, □, ✕
Silnější nepřátelé- ✕, ○, □, □, ✕, □, ○, ○, ✕, ○, ○, ✕

THE PUNISHER

Vše kromě upgradů odemknete při vytváření postavy zadáním jména „V PIRATE"

THE SIMPSONS: HIT AND RUN

Najeďte do menu Options, držte L1+R1 a stiskněte .....
Jiná hudba při konečných titulcích
✕, □, □, △
Jiné pohledy kamery
○, ○, ○, ✕
Vybuchující auta
△, △, □, □
Nezničitelná auta
△, ✕, △, ✕
Opilecké ježdění
triangle, circle, triangle, circle
vysoká akcelerace
△, △, △
Noční ježdění
✕, ✕, ✕, ✕
Pomalé ježdění
□, □, □, □
Skákající auta (L3)
□, □, □, △
Tachometr
△, △, ○, □
Odemčení všech aut
✕, ○, ✕, ○

THE SIMPSONS: ROAD RAGE

Noční jízda
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4x✕.
Tenké postavy
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4xCircle.
Bonusové červené auto
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, □, ○.
Bonusová limuzína
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, □, □.
Bonusový atomový autobus
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, □, ✕.
Speciální pohyby u aut
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ✕, △, △, ✕. Vyzkoušejte plyn + brzdu + ručky při zatáčení ve vzduchu. Držte plyn + ručku, pusťte ručku a vystřelíte z místa jako blesk.
Time Trial
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ○, △, □, ✕.
Zpomalení
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ✕, ○, △, □.
Halloween
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, ✕.
Nový rok
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, □.
Dikuvzdání
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, ○.
Vánoce
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, △.
Vypnutí všech kódů
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4x SELECT.

THE SUFFERING

Jednoduše podržte L1, R1 a ✕ a zadejte následující kódy. Dostat se na konec je hned hračka!
Rozsvlzlá obrazovka (opakujte pro vypnutí)
←, ←, R1, →, →, R1, ↑, ↑, R2, ↓, ↓, R2
Gonza zbraň
←, R2, R2, R2, →, ←, →, ←, ↑, R2, R2, R2, ↓, ↑, ↓, ↑, R2
Všechny zbraně kromě Gonzo
↓, ↑, ↓, ←, →, ←, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2, ↓, ↓, ↓, R2, R2
Černobílý režim (pro zrušení stiskněte pauzu)
↑, R2, ←, R2, ↓, R2, →, R2
Doplnění energie
↓, ↓, ↓, R2, ↑, ↑, ↓, ↑, R2
Přežijte šílenství
→, →, →, R2, ←, ←, →, ←, R2
Doplňte munici házecích zbraní
←, ←, ↑, ↓, →, ←, →, →, R2
Pokryt krví ↑, ↓, ←, →
Znovu čistý!
↓, ↑, ←, →
Získejte brokovnici
←, ←, ←, ↓, ↓, ↓
Doplnění Xombium
→, →, ↑, ↑, R2, ←, →, R2, →, ↑, →, R2
Rodinný obrázek
↑, →, ↑, →, ↑, →, R2
Rodinný obrázek špinavý a poničený
←, ←, ↓, ↑
Krvavý rodinný obrázek
←, ↓, ←, ↓, ←, ↓, R2
Rodinný obrázek poničený
↑, ↑, →, ↑
Zabijte sami sebe
↓, ↓, ↓, ↓

THE X-FILES: RESIST OR SERVE

Cheaty zadávejte ve speciálním cheatovém menu
Všechny bonusy - ←, R1, L1, ↓, ○
Všechny kapitoly - R2, →, L2, ↑, □
Zabíjení jednou ranou - ○, L2, ↓, L2, ✕
Nesmrtelnost - ↑, □, ○, ✕, ↓
Granátové střely - ✕, ○, □, L2, L2
Nekonečná munice - L1, L2, ✕, R2, R1

THEME PARK: ROLLER COASTER

Všechno je zdarma
Při hře 8x stiskněte: ←, ↓, ✕, ○.
Zlaté vstupenky
Při hře 4x stiskněte: ↑, ↓, ←, →, ○, →, ←, ↓, ↑, ○.
Všechno vynalezeno
Při hře 8x stiskněte: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑.

THIS IS FOOTBALL 2003

V hlavním menu zadejte následující kódy - potlesk ověří zadání
Zvuky z farmy
L1, L1, R2, ↑, ↓, →
Zvuky z cirkusu
L1, L1, L2, R2, R2, R1
Zrychlený komentátor
L2, R2, R1, R2, L2, R2

THUG 2

Zadejte následující kódy na obrazovce pro zadání hesla v menu Options. Odemknou se vám tyto dvě postavy a jeden cheat. Pro jeho aktivování stačí přerušit hru a zapnout příslušnou položku na „on".

straightedge Balanc při railování
oldskool Odemknout Natas Kaupas

THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX

Výběr úrovně
Najeďte do voleb a nastavte následující: Vibrace 1, zvukové efekty a hudba 0. Pak podržte L1 + L2 + R1 + R2 + □ + ○ a objeví se nápis „Spooky Cat".
V hlavním menu si pak můžete šipkami vybrat misi.

TIGER WOODS 2003

Získání všeho
Jděte do obrazovky cheatů a zadejte toto heslo: ALLTW3

TIGER WOODS PGA TOUR 2001

Zneklidnění soupeřů
V průběhu hry pro dva hráče stiskněte jakékoliv tlačítko ve chvíli, kdy soupeř míří.

Červené triko
Dohrajte všech 21 hřišť v režimu Play Mode pro odemknutí červeného trička.

Rychlejší počítač
Když počítač udeří do míčku, stiskněte L1 a △ pro rychlý posun vpřed.

TIGER WOODS 2005

Zadávejte v obrazovce passwordů
TIGERMOBILE všechny doplňky
THEWORLDISYOURS všechny dráhy
THEGIANTOYSTER všichni golfisté a dráhy
THEKING -Arnold Palmer
BLACKKNIGHT -Gary Player
GOLDENBEAR -Jack Nicklaus
NEWLEGEND - Tiger Woods (speciální kostým)
SOSWEET -Adriana „Sugar" Dolce
NICESOCKS -Alastair „Captain" McFadden
TEMPTING -Aphrodite Papadapolus
PUREGOLF nebo THEHAWK -Ben Hogan
THEBEEHIVE -Bev „Boomer" Bouchier
TOOTALL -Billy „Bear" Hightower
INTHEFAMILY -Bunjiro „Bud" Tanaka
LANDOWLNER -Ceasar „The Emperor" Rosado
DDDouglas -Dion „Double D" Douglas
GREENCOLLAR -Hunter „Steelhead" Elmore
SIXSHOOTER -Jeb „Shooter" McGraw
THETENNESSEKID nebo ALTEREGO - Justin „The Hustler" Timberlake
ENGLISHPUNK -Kendra „Spike" Lovette
DOUBLER -Raquel „Rocky" Rockers
REGGIE -Reginald „Reg" Withers
THEMAGICIAN -Seve Ballesteros
NIGHTGOLFER -The Roof
RICHGIRL -Tiffany „Tiff" Williams
91treSTR všechny věci ADIDAS
cgTR78qw všechny věci CALLOWAY
CL45etUB - všechny věci CLEVELAND
FDGH597i - všechny věci MAXFLI
YJHk342B - všechny věci NIKE
kjnMR3qv - všechny věci ODYSSEY
R453DrTe - všechny věci PING
BRi3498Z - všechny věci PRECEPT
cDsa2fgY - všechny věci TAG
TS345329 - všechny věci TourStage

TIME CRISIS 2

Odemknutí režimu Mirror
Dokončete Story bez použití Continue.
Odemknutí mise Crisis
Dokončete Story.
Odemknutí Music Testu
Dokončete Crisis mise (to také odemkne Final Mission 2).
Extra Minihry
Dostaňte se mezi pět nejlepších hráčů jakékoliv existující minihry.
Nekonečné munice
Dokončete Story třikrát.
Široká munice
Dokončete Story čtyřikrát.
Shot Away 2 Extra
Dostaňte se na první místo v Shoot Away 2 Retro režimu.
Nekonečné kreditů
Při první hře máte tři kredity a při každém jejich vypotřebování a neúspěšném ukončení hry budete mít na další pokus o jeden více. Až dosáhnete devět kreditů, znamená to, že máte nekonečné pokusů.

TOCA RACE DRIVER

Všechna auta
Jako kód v bonusu napište XKIMCF, LEZEJD nebo SAFREA

Všechny tratě
Jako kód v bonusu napište QTRIKX, TMYTKO, NIQHLT, NPXOOY, MPXOOY nebo HZCGYP

Všechny šampionáty
Jako kód v bonusu napište QTRRDJ

Všechny závody
Jako kód v bonusu napište LSDUXH

Tratě pro profíky
Jako kód v bonusu napište LQJFFA

Realistické ovládání
Jako kód v bonusu napište SIM, VIBAKH nebo LJLZEL

Větší poškození
Jako kód v bonusu napište DAMAGE

Nezničitelnost
Jako kód v bonusu napište IHHBIV, OATRYU nebo MMMFJL

Titulky
Jako kód v bonusu napište CREDITS nebo XQIXCJ

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Výběr mise
Dohrajte hru na Hard, pak jděte do hlavního menu, podržte L1+R1 a stiskněte ○, ○, □, □, ←, →, ↓, ↓, □.
Nové obleky
Po dokončení hry na Hard jděte do hlavního menu, držte L1+R1 a namačkejte R3, L3, △, □, △, □

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Master kód
V menu Options zadejte v položce Cheat heslo BACKDOOR.
Všechny FMV sekvence
V menu Options zadejte v položce Cheat heslo PEEPSHOW.

Všechny úrovně
Jako heslo napište ROADTRIP
Freak
Při hře stiskněte 4x → a pak ○

Spanky
Při hře stiskněte 4x → a pak △
Bull
Při hře stiskněte 4x → a pak ✕

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Univerzální kód
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „watch_me_xplode". Cheat neodemkne všechny gapy.
Tajní skejťáci
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „homielist"
Hraní za Daisy
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „(o)(o)"
Vždy plný speciál
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „doasuper"
Perfektní manualy
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „mullenpower"
Perfektní grindy
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „ssbsts"
Měsíční gravitace
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „superfly"
Zpomalení á la Matrix
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „nospoon"

TONY HAWK'S UNDERGROUND

Zadejte následující jména při vytváření postavy a odemkne se vám jezdec, který je ve skutečnosti vývojářem hry.

1337	Rulon Raymond
akira2s	C Surla
alan flores	Alan Flores
alex garcia	Alex Garcia
andy marchel	Andy Marchel
arrr	Captain Cody
bailey	Bailey
big tex	Big Tex
buffoon	Pete Day
chauwa steel	Chauwa Steel
chrisp	Chris Peacock
chris rausch	Chris Rausch
crom	Eric Grosse
daddy mac	Dana MacKenzie
dan nelson	Dan Nelson
dave stohl	Dave Stohl
ddt	Darren Thorne
deadendroad	Ralph D'Amato
fatass	Brad Bulkley
frogham	Kendall
geiger	Jake Geiger
glycerin	Glycerin
greenie	Greenie
grjost	grjost
guilt ladle	Kevin Mulhall
hammer	Ted Barber
henry ji	Henry Ji
jason uyeda	Jason Uyeda
jeremy andersen	Jeremy Andersen
joel jewett	Joel Jewett
johnny ow	Chum
leedsleedsleeds	Wardy
marcos xk8r	MARCOS XK8R
mike ward	Mike Ward
moreuberthaned	Mikey Ortai
m'yak	Rock
noly	Nolan Nelson
nsjeff	Jeff Morgan
pooper	Paul Robinson
sik®	sik®
skillzombie	Skillzombie
stacey d	Stacey D
tao zheng	tao zheng
thedoc	Adam Lippmann
the kraken	The Kraken
the swink	The Swink
todd wahoske	Todd Wahoske
topbloke	Dave Cowling
tsuenami!	Todd Sue
woodchuck	Michelle Deyo
y2kj	Y2KJ
yawgurt	Gary Jesdanun
zig	Zac Drake

TONY HAWKS UNDERGROUND 2

Kódy zadávejte v cheatovém menu:
Perfektní rovnováha: straightedge
Natas Kaupas: oldskool
Nigel Beaverhausen: Sellout
Paulie: 4-wheeler

Nejdřív aktivujte cheat na plný speciál a pak zadejte další cheaty. Kódy se zadávají v options
Plný speciál - likepaulie
Phil Margera - aprilsman
Všechny pohyby - boxoffice

TOP GEAR DEVIL

Zadejte následující kódy v hlavním menu:
Všechna města:
△, L1, △, L1, △, L1
Všechna auta:
△, L2, △, L2, △, L2, △, L2

Všechny bonusové levely:
△, L1, △, L1, △, L2, △, L2
Vyhrajte single player hru:
△, L2, △, L2, △, L1, △, L1

Přeskočení úrovně:
V průběhu hry stiskněte
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ←, ↑, →.

Nekonečný čas a pokračování:
V průběhu hry stiskněte
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ←, ↓, →.

TRANSWORLD SURF

Universální kód
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑, L1
Cheat mód
Při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, L2, ←, →, L2
Ukazatel triku na maximu
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑
Perfektní rovnováha
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ←

Výběr úrovně ve všech režimech
Začněte hru v Pro módu
a při hře stiskněte
SELECT, ↓, →, ←, L1, ↓, →, ←, L1
Splnění všech úkolů v dané lokaci
Začněte hru v Pro módu a při hře stiskněte SELECT, ↑, ←, L1, ↑, ←, L1
Neviditelný surfař
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ←, ↑
Neviditelné prkno
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ←, ↓

Surfování na žralokovi
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ↓

Zelené prkno
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↑, ←
Rychlejší pádlování
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↓. Při pádlování stiskněte pravý analog nahoru
Snadné klouzání
Při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ←
Změna pohledu
Při hře stiskněte SELECT, →, ←, ↓, ↑, L1.
analogem natáčíte kameru
Jiné barvy
Při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ←
Diskotéková světla
Při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, →
Vypnutí cheatů
Při hře stiskněte 4x SELECT

TRANSFORMERS

Zadejte následující kódy na obrazovce výběru obtížnosti a lokace se vám automaticky označí jako dokončené
Deep Amazon - ←, →, ← x2, →, R1, R2, ◎
Mid Atlantic - ◎, □, ◎, □, →, ← x2, →
Alaska - R1, ◎, R1, □, ← x2, →, ←
Starship - ← x2, →, ◎ x2, → x2, ←
Earth - R2, R1, L1, L2, □, ◎, □, ◎
V menu Autobot HQ zadejte následující kódy - musíte mít aspoň nějaké Minicony v provozu, aby cheat fungoval
Nekonečně maskování
(funguje u Stealth Minicona)
↑ x2, ↓ x2, L1, L2, L1, L2
Nekonečná energie
↑, ↓, ↑, ↓, ◎, □x2, ◎
Zabití jednou ranou (zadat při pauze)
□, ◎, □, ◎, L1 x2, L2, L1

TRUE CRIME

Následující cheaty zadávejte na obrazovce s mapou (ne při hře)

Všechna auta v garáži
↑, →, ↓, ←, ↑, ⊗
Snoop Dogg
R1, L1, ↑, →, left, down, L3, R3, ⊗, □, circle, triangle
Všechny řidičské schopnosti
←, →, ←, →, ⊗
Všechny bojové schopnosti
↑, ↓, ↑, ↓, ⊗
Všechny střelecké dovednosti
→, ←, →, ←, ⊗
Větší auto
↓, ↓, ↓, ⊗
Zrychlení
↑, ⊗, ⊗, ⊗
Menší auto
↑, ↑, ↑, ⊗

U

UNREAL TOURNAMENT

Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte
↑, ↓, ←, →, →, ←, ◎

Výběr úrovně
Uložte si hru a v hlavním menu vyberte „Resume Game". Pak označte onu uloženou pozici a stiskněte ↑, ↓, ↓,↑, ←, ↑, →, ↓

Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte
□, ◎, ←, →, ◎, □

Doplnění munice
Zapauzujte hru a stiskněte
←, →, ◎, ◎, ◎, →, ←
Všechny postavy
Zapauzujte hru a stiskněte
←, ←, ◎, ◎, →, ←, ⊗

Všechny zbraně
Zapauzujte hru a stiskněte
←, ◎, →, □, →, ←

Mód Fatboy Mutator
V hlavním menu stiskněte
◎, ◎, ◎, ↑, ↓, ↓, ↑, ◎, ◎, ◎. V režimu multiplayer vyberte mód
Fatboy Mutator. Pakliže budete zabit, zhubnete a naopak.

Mód Stealth Mutator
V hlavním menu stiskněte
□, □, ◎, ◎, □, □, ◎, ◎ V režimu multiplayer vyberte mód Stealth Mutator.

Velké hlavy
V hlavním menu stiskněte ←, →, ←, →, ←, →, ◎, ◎, ◎. V režimu multiplayer vyberte mód Big Head Mutator.

V

V-RALLY 3

Létající auta
Jako jméno napište 210741974 MARTY
Malá auta
Jako jméno napište 01041977 BIG-JIM
Rozflákaná auta
Jako jméno napište 25121975 PI-LOU
Rosolovitá auta
Jako jméno napište 07121974 FER-GUS
Široká auta
Jako jméno napište 21051975 PTITDAV
Protáhlá auta
Jako jméno napište Gonzales SPEE-DY
Malá autíčka a pištivý komentář
Křestní jméno vynechejte a jako příjmení napište PALACH

VIETCONG: PURPLE HAZE

Pro odemknutí všech zbraní a misí najeďte na Credits a stiskněte
L2 + R2 + □ + ⊙

W

WACKY RACES

Cheaty
Zvolte režim Arena, auto a jméno, poté Options. Zvolte Enter ChaetCode a zadejte kód. Aktivujte cheaty na obrazovce Code Collection.

Všechny tratě: chimpgiveaway
Všechna auta: monkeyspoilers
Všechny hračky: gadgetclearout
Děti: thosewackykids
Obtížnost: fastcarsagogo

WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC

Všechny zbraně
Při hře stiskněte
L1, R2, R2, L1, R1, L2, L1, R2, L2, R2

WAKEBOARDING UNLEASHED

Univerzální kód
V hlavním menu rychle namačkejte
↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →

Všichni jezdci
Patnáctkrát udělejte na pravém analogu kruh ve směru hodinových ručiček

Všechny gapy
V hlavním menu rychle namačkejte
R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2 , R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2

Druhé a třetí prkno
V hlavním menu rychle namačkejte
↑, ↑, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, ↑, ←, →, ↓

Výběr úrovně
V hlavním menu rychle namačkejte
□ 4x, ◎ 4x, △ 4x, □, ◎, △

WHIRL TOUR

Všechny normální úrovně
□, □, □, L1, →, ↓, △, ↑, ←, ◎, □, ↓, ↑, R1, L1, ↓, ↓.
Všechny bonusové úrovně
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, ◎, △
Všechny jezdecké úrovně
□, △, ◎, □, L1, ◎, R1, △, L1, ◎, R1, □
Všechny postavy a úrovně
△, □, ◎, △, ↓, →, ↑, ←, L1, L1, →, →, ↓, ↑, R1, ◎, ←, □, □, ↓
Všechny úkoly v současné úrovni budou splněné
◎, ◎, □, ◎, ◎, △, ◎, ◎, L1, R1
Zpřístupnění všeho
←, →, L1, R1, ↓, ↑, →, ↓, ◎, ◎, △, →, R1

WILD WILD RACING

Cheat mód
V obrazovce voleb podržte
□ a stiskněte ↑, ◎, ↓, ◎, ←, →, ←, →, „NORTHEND". Získáte přístup ke všem tratím a autům (včetně bonusových).

WIPEOUT FUSION

Odemčení všech závodů
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ⊗, ↑, ◎, ↑, ◎.
Neomezená munice
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ◎, ⊗.
Nezničitelné štíty
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ↑, □, □, □.
Lodě „retro"
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ⊗, ◎, ↑, □, ⊗.
Zvířecí lodě
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ◎, ◎, ↑, ⊗.
Rychlé lodě
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↙, ⊗, ⊗, ⊗, ↑.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004

Odemčení všeho
V hlavním menu zadejte
R1, L1, □, △, □, R1

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Kódy zadávejte zvolením položky Extra v hlavním menu, poté volbou Codes.
Lepší akcelerace a vyšší rychlost EVOPOWER
Upravený komentář HELIUMAID
Auta bez podvozku THATSSTUPID
Létající auta v replay FLOATYLIGHT
Kamera seshora DOWNBELOW
Otočená kamera ONTHECEILING
Podvodní grafika WIBBLYWOBBLY
Psychedelická grafika IMGOINGCRAZY
Monte Carlo L5O2OK
Portugalsko PHY8ZP
Švédsko 745MJJ
Anglie YJFTRS

Odemčení všeho
Do obrazovky Secrets zadejte heslo opensesame

WRC II EXTREME

Následující kódy zadávejte v menu Secrets
Blýskavá auta- CHROME
Diskotéková světla- DISCO
Zvýšení rychlosti- NITRO
Rozmazaný obraz- MOBLUR
Ufo efekt- UFOPTER
Odrážející podvozek- KANGAROO
Pištivej hlásek spolujezdce- HELIUM
Odemčení všech bonusů- EVOS

WRC 3

V hlavním menu najeďte na Quick Race, 13x stiskněte START a pak ⊗. Pokud cheat zadáte správně, uslyšíte podivný zvuk a všechno budete mít odemčené.

X

X-MEN: LEGENDS

Odemčení bonusů
V hlavním menu zadejte ↑, ↑, →, ←, ↓, ↓, START

X-MEN: NEXT DIMENSION

Odemčení všeho
V hlavním menu držte L1
a stiskněte
→, →, ←, ←, ↓, ↑, ◎

X-SQUAD

Hodnost Master of X-Squad
V titulní obrazovce stiskněte
◎, ◎, ◎, ◎, △, □, □, □, □.
Začnete novou hru se štíty na 3 levelu, senzorem na 3 levelu, radarem, vypnutým limitem hmotnosti, maximální dovedností ovládání všech zbraní a 99 zásobníky pro každou zbraň.

X2: WOLVERINE'S REVENGE

Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte
△, ◎, △, □, △, ◎, L1 + R1
Všechny kostýmy
V hlavním menu stiskněte
△, ◎, △, □ 3x, L1 + L2

Všechny soubory Celebro a FMV sekvence
V hlavním menu stiskněte
△, ◎, △, □ 3x, R1 + R2

Všechny Strike
V hlavním menu stiskněte
△, ◎, △, □, △, ◎, L1, R2
Cheatové menu
V hlavním menu stiskněte
△, △, ◎, ◎, □, □, ◎, ◎, L1 + R1 + L2 + R2.
V zapauzované hře naleznete cheat menu.

Z

Z.O.E.: ZONE OF THE ENDERS

Plné zdraví a munice
Zapauzujte hru a stiskněte
L1, L1, L2, L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1.

Versus mód
V hlavní obrazovce stiskněte
◎, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ECOND RUNNER

Odemknutí minihry Zoradius
Najeďte do Extra misí, vstupte do režimu souboje s bosem a bojujte proti Vic Viperovi. Zapauzujte hru a stiskněte ↑, up, down, down, left, right, left, right, L1, R1

Všechny power-upy v Gradiusu
Při hraní Gradiusu hru zapauzujte a zadejte
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → L1 R1

V příštím čísle

HITMAN: BLOOD MONEY

VAŠE PENÍZE NEPŘIJDOU VNIVEČ! PORADÍME VÁM, JAK SI UŽÍT ČTVRTÝ DÍL ZABIJÁCKÉHO SIMULÁTORU. NAPLNO A SE VŠÍM VŠUDY!

TipStation

18. ČÍSLO V PRODEJI 2. ČERVENCE

Příští číslo vyjde už o letních prázdninách, ale přesto bude po okraj přeplněné návody na úžasné hry - během následujících měsíců očekáváme vydání her Medal of Honor: Dogs of War, Rainbow Six 4, Far Cry Instinct, Commandos Strike Force, Tekken 5, Shadow Hearts nebo třeba Full Spectrum Warrior a všechny pochopitelné detailně popíšeme. Plus všechny další hry, které za to stojí, tradiční cheaty, tipy a rady. Tak nashle v létě!

Obsah bez záruky. Můžete si ale být jistí, že pokud hra vyjde, najdete na ní v příštím čísle návod. Totéž platí i o cheatech a do hrnce přidáme i stovky jedinečných rad a tipů!

TipStation

Vydavatel a redakce:
Omega Publishing Group, s. r. o.
TipStation
P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7
tel.: 283 871 637 fax: 283 871 641

Výkonný ředitel:
Jan Svátek

Šéfredaktor:
Jan Modrák (*janm@omegapublishing.cz*)

Na tomto čísle spolupracovali:
Milan Jablonský, Lukáš Kolínský, Jakub Holý, Alena Klaudová, Julius Rácz

Jazyková úprava:
Alena Klaudová

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (*pecenac@mbox.vol.cz*)
Karel Roubal, Pavel Řezák

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dovole
e-mail: *inzerce@omegagroup.cz*

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Jitka Kurellová
e-mail: *distribuce@omegagroup.cz*

Předplatné v ČR:
SEND Předplatné, P.O. BOX 141, Praha 4, 142 00
e-mail: *ludek@send.cz*, tel.: 267 211 301-3

Předplatné v SR:
Magnet-Press Slovakia s.r.o., Teslova 12, P.O. BOX 169, Bratislava
e-mail: *magnet@press.sk*, tel.: 0244 454 559
Mediaprint-Kapa Presegrosso a.s., P.O. BOX 183, Bratislava
e-mail: *predplatne@abompkala.sk*, tel.: 0244 458 821

Prodejní cena:
195 Kč, 321 Sk

Registrace:
ISSN: 1213 - 5607

Omega Publishing Group s. r. o. dále vydává časopisy:

T3 TECHNOLOGIE TŘETÍHO TISÍCILETÍ

SOUTĚŽ O DVA FOŤÁKY FUJI

KAŽDÝ MUŽ MUSÍ MÍT...

Tentokrát jsme se v přehledu podívali na tucet novinek, které mají jeden společný jmenovatel - jistě osloví spíše pány než jejich jemnější polovičky.

ZÁBAVA V HRSTI

Gizmondo, Nintendo DS, Sony PSP a Nokia N-Gage. Tak schválně: která z těchto čtyř konzolí si zaslouží místo ve vaší dlani?

SLEPICE NEBO VEJCE?

Co bylo dřív? Co způsobilo Velký třesk? Je Palm Treo PDA, nebo smartphone? Ani na jednu z těchto otázek neexistuje jednoduchá odpověď.

VÝHODNÉ PŘEDPLATNÉ!

Pro nové abonenty sluchátka KOSS ZDARMA!

67. ČÍSLO V PRODEJI OD 1. DUBNA 2005

100% NEZÁVISLÝ PLAYSTATION 2 MAGAZÍN

VÍCE HER, VÍCE RECENZÍ A VÍCE INFORMACÍ ZA SKVĚLOU CENU.

8. ČÍSLO PRÁVĚ V PRODEJI